週刊 サクラ大戦2 巻頭24ページ総力特集! スーパーロボット大戦F、ギレンの野望の情報も満載!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1998/ vol.12
4/24
特別定価 380円

巻頭24ページ! 詳細データで解説!!

サクラ大戦2
～君、死にたもうことなかれ～

特別企画
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
サターンで体験する、もうひとつのエヴァ
～ANOTHER STORY OF EVANGELION～

特報!
- スーパーロボット大戦F～完結編～
- 機動戦士ガンダム ギレンの野望
- ヴァンパイア セイヴァー
- バロック/コードR
- ガングリフォンII
- ラングリッサーV the end of Legend

発売間近! COMING SOON SOFT
- 英雄志願 GAL ACT HEROISM
- SAVAKI
- 信長の野望 戦国群雄伝

セガサターンソフト COMPLETE GUIDE!
ドラゴンフォースII～神去りし大地に～/わくわくぷよぷよダンジョン
ダンジョン・マスター ネクサス/Pia♡キャロットへようこそ!!

SEGA SATURN

SOFT BANK

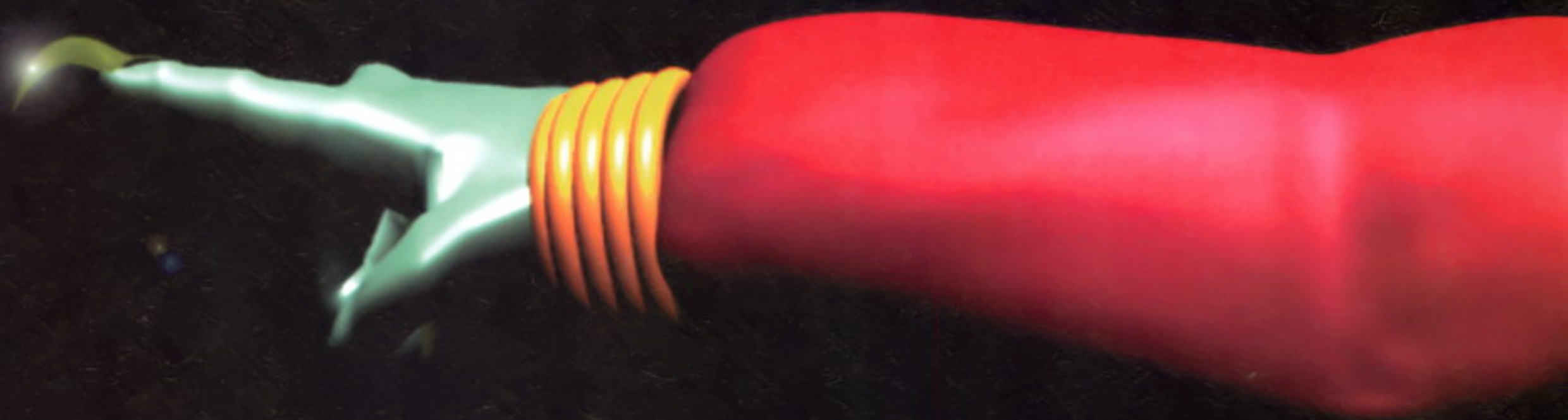
D2

runs under ******
runs under ******

warp inc.
seizan bldg.4F,2-12-28,
kita-aoyama,minatoku,tokyo,japan
(www.warp-jp.com)
W A R P.

ようこそ、悪夢

世界を震撼させたリアルタイムRPGが今よみがえる!

全世界を興奮させたあの名作「ダンジョン・マスター」が完全3DリアルタイムRPGとなって生まれ変わった。
フルポリゴンで描かれる迫力のモンスター、不気味なダンジョン、そして緻密なトラップが最高の臨場感で迫る!

Dungeon Master NEXUS

ダンジョン・マスター ネクサス

恩師グレイロードが何者かにさらわれ、アナイアス山に幽閉されてしまった・・・。
あなたは主人公セロンに成り代わりグレイロードを救出するために、
4人の勇者を選びパーティーを組んでダンジョンに向かいます。
ダンジョンでは数々のトラップや凶悪なモンスターがパーティーの行く手を阻み、
さらにその先には新たなる強敵ボルケスが待ち受けている!

FTL

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器には、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

セガサターン版 好評発売中!! ¥6,800(税抜)

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

ビクターソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
各ソフトの詳細はインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/

Victor

"HIS MASTER'S VOICE"

と絶望の迷宮へ

Contents

セガサターンマガジン
1998年4月24日号 vol.12

••••••••SEGASATURN PRESS!!•••••••••••••••••••••••••••••••••

表紙イラスト：「新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド」
イラスト製作／仕上げ：高村和宏
カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

TOPICS

「グランディア」が優秀賞を受賞
『CESA大賞 '97』は「ファイナルファンタジーⅦ」

優秀賞「グランディア」

ハイッ いまは あ・く・しゅ!
1人前の船乗りになるまで
ハイタッチは とっときましょうね

4月3日、東京・六本木のヴェルファーレで『CESA大賞'97』の授賞式が華々しく行われた。CESA大賞は'97年1年間に発売されたすべてのゲームソフト(86社369作品がエントリー)中、54のノミネート作品に絞られ、さらにその中からCESA会員および一般(総数127,322票)の投票により、優秀作品を選出するもの。特に投票数の多かった作品に贈られるCESA大賞('96年は「サクラ大戦」が受賞)は、330万本ヒットとなった「ファイナルファンタジーⅦ」が獲得した。また、サターンタイトルではさまざまなジャンルの中で多くのユーザーの支持を集めたということで、「グランディア」が優秀賞に輝いた。会場は獲得したトロフィーを抱え、笑顔を見せる受賞者の熱気で溢れていた。

ゲームアーツ
宮路 武氏

4年間の思いを込めた「グランディア」が「CESA大賞'97」で優秀賞として評価されたことは非常に光栄です。一重にユーザーの皆さんの熱い声が「グランディア」というタイトルを支えてくれた結果だと思います。「グランディア～デジタルミュージアム～」で、またあのキャラクター達がよみがえりますので、壮大な冒険の続きをお楽しみいただきたいと思います。

CESA大賞
ファイナルファンタジーⅦ
(スクウェア)

賞	作品	メーカー
優秀賞	IQ～インテリジェントキューブ	SCEI
	グランツーリスモ	SCEI
	グランディア	ゲームアーツ/ESP
	電車でGO!	タイトー
	ヨッシーストーリー	任天堂

賞	作品	メーカー
プログラミング賞	グランツーリスモ	SCEI
シナリオ賞	ファンナルファンタジーⅦ	スクウェア
グラフィック賞	グランツーリスモ	SCEI
サウンド賞	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア
キャラクター賞	風のクロノア	ナムコ
審査員特別賞	ウリティマオンライン	エレクトロニック・アーツ
	ダービースタリオン	アスキー
	モンスターファーム	テクモ

ファンナルファンタジーⅧ

▲'97年1月に登場。FFブームを巻き起こした。
◀サターン版への期待も高まる、まさに話題作。

グランツーリスモ

◀リアルな車の動きが好評だった。

モンスターファーム

▶斬新なアイディアが評価された。

電車でGO!

NEWS 広井王子が贈る究極のエンターテインメント ミュージカル「サクラ大戦」開幕！

フレンチ・カンカン！

4月4日、東京・アートスフィアにて、ミュージカル「サクラ大戦～花咲く乙女～」の公演が幕を開けた。南青山少女歌劇団演じる乙女組のフレンチ・カンカンに、タップダンス、掃除用具を使ったストンプなど陽気な歌や踊りを楽しんでいると、舞台は一転。寿ひづる扮する闇の女王が迫力ある歌声を響かせ、観客を闇の世界へと引きずり込む。笑いを誘う清水よし子や、ミュージカル初出演となる野村佑香の"悲しみ"の演技など、2時間の舞台は広井氏の想いが凝縮されたエンターテインメント。ぜひ、自分の目で「サクラ」が舞台に息づく瞬間を見てほしい。

その衣装もさることながら、闇の女王の2度目の登場シーンは必見。

花組が登場するシーンも見逃せない。火曜・金曜はマリアの日。

ゲームに登場する"つぼみちゃん"とは違う、愛する人を失う悲しみから立ち上がろうとするつぼみにも注目。

お問合わせ：
キョードー東京　03-3498-9999
キョードー大阪　06-233-8888

EVENT サクラ咲く4月の「サターンの日」 サターンの顔、サクラとせがた参上！

毎月第3日曜日に行われる「セガサターンフェスタ」。4月は「サクラ大戦2」で4月19日に開催。今回は13：00～と17：00～の2回で行われ、「サクラ2」のイベントだけでも楽しめるのに、第2回目のゲストにせがた三四郎まで登場。今やサターンの顔が東京ジョイポリスで共演とは嬉しい限りだ。

現在オンエア中の「サクラ大戦2」のCF。"サクラ"と"せがた"が初共演となった作品だ。

藤岡弘 スペシャルトークショー開催！

藤岡弘氏のライブハウスでのトークショー「燃焼！ 熱き男の生きざま！」が決定した。日時は4月21日19：30～（店は18：00オープン）、新宿ロフトプラスワン（1ドリンク制：ソフトドリンク500円～）。「セガサターン、シロ！」の曲とともに、藤岡氏がすさんだこの世にカツを入れてくれるはずだ。

問い合わせ先：03-3357-1676

NEWS 声優トークやミニコンサートで大盛り上がり 「アキハバラ電脳組」試写会に潜入

4月4日17:00よりスタートした、セガ トイズが提供するTBS系テレビアニメ「アキハバラ電脳組」。この第1話の試写会が4月2日に行われた。主役の中学生"花小金井ひばり"を演じる島涼香さんら3人の声優さんがそれぞれの役どころを紹介。また、このアニメのテーマ曲を歌う奥井雅美さんが、オープニングテーマ曲である「Birth」を熱唱し、会場を沸かせた。

5月22日にキングレコードより発売される奥井雅美のCDシングル「Birth」とカップリング曲の「太陽の花」（税込1,020円）はそれぞれ「アキハバラ電脳組」のオープニング、エンディング曲だ。

©KA・NON/講談社・TBS
イラスト：きしもとせいじ

EVENT バーチャロン日本一決定！ 優勝はなんとバルバスバウ！

去る3月29日、東京・恵比寿ガーデンホールにてアーケード版「電脳戦機バーチャロン」全国大会の決勝が開催された。5万人の中から勝ち残った66名の強者が日本一をかけて熱い対戦を繰り広げた。関西エリア代表の"AVION村のマルチSHC"が操るバルバスバウが、見事優勝。

また、ラジオドラマでおなじみの樋口智恵子のライブや限定プリクラ、プレゼント抽選会など、盛りだくさんの内容にファンも大満足。

続編「オラトリオタングラム」も絶賛稼働中で、バーチャロン熱はますますヒートアップしそうだ。

当日先着1000名にテムジンのフィギュアも配布され、1200人が詰めかけた。優勝は大阪ハイテクランドセガアビオン代表のバルバスバウ。

PRESENT 「クロス探偵物語」体験版 サタマガ読者、100名にプレゼント

まゆな：じゃあ 千鶴里が来たから
わたしはもういいわね

本格推理アドベンチャーをオムニバスで収録。

ピチカート・ファイブの音楽で話題を呼んでいる6月発売の推理アドベンチャー「クロス探偵物語」。発売元のワークジャムではオープニング、第1話の全部と、第2話と第3話の一部を収録した体験版を100名にプレゼントしてくれる。編集部「LANDMARK クロス探偵物語」係まで急いで応募しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.12 LANDMARK（プレゼント商品名またはイベント名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは4月23日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

NEWS CPグッズショップ『こなみるく』で春の大バザールを好評開催中だ

写真は生活倉庫名古屋駅店（『こなみるく』は5月5日までオープンしている）。

おなじみコナミ直営のCPグッズショップ『こなみるく』は、５月５日まで春の大バザールと題して、現在の３店舗のほか、コナミ直営のアミューズメントスペース２カ所に臨時の『こなみるく』を設置している。愛知・生活倉庫名古屋駅店６FのMMCと、神奈川・ゲームショップ アップル１号店（大和駅徒歩２分で、４月12日まで）。この機会に足を運んでは？

こなみるく 春の大バザール 記念テレカプレゼント

現在、新宿、上尾、梅田の３店舗に加え、今後のフランチャイズ展開を見据え、春限定の臨時店をオープンしている「こなみるく春の大バザール」。そこで、この「春の大バザール」限定の記念テレカ２種類を２名ずつにプレゼント。テレカA、テレカBのいずれかの希望商品と必要事項を明記し「LANDMARK こなみるく記念テレカ」係まで。限定品なので保存版になりそうだ。

記念テレカA

記念テレカB

NEWS 「正義」と「愛」と「友情」がテーマです『ラジオ・スーパーロボット魂（スピリッツ）』誕生！

欄外に告知したツアーにも期待しよう。（写真は右から影山氏、水木氏、鈴木さん）。

新感覚アニメソング番組『ラジオ・スーパーロボット魂』がスタート。パーソナリティは水木一郎、影山ヒロノブ、鈴木真仁の豪華メンバーだ。水木氏達も「リスナーと作り上げる“熱い”番組を」と意気込みを語ってくれた。名曲スタジオライブもあり、５月からは「マジンカイザー」のラジオドラマも放送予定と今後の展開も気になるね。

文化放送/毎週木曜日 26:00～26:30　ABCラジオ/毎週木曜日 25:10～25:40

NEWS テレビアニメ「LEGEND OF BASARA」4月2日より全13話放送スタート

別冊少女コミックで連載中の「BASARA」（原作：田村由美）がサンテレビほか全国８地区全11局で放映される。提供はOVAを続々リリースするKSSとなれば、「BASARA」もOVA、小説など今後のマルチ展開にも注目だ。

放送局	曜日	時間
テレビ神奈川	火（4/7～）	24:40～25:10
テレビ埼玉	日（4/5～）	24:00～24:30
千葉テレビ	木（4/2～）	24:30～25:00
サンテレビ	木（4/2～）	24:35～25:05
KBS京都	火（4/7～）	24:00～24:30
テレビ愛知	月（4/6～）	26:00～26:30
テレビ北海道	木（4/2～）	25:30～26:00
TXN九州	月（4/6～）	25:40～26:10
広島ホームテレビ	土（4/4～）	25:40～26:10
静岡放送	火（4/7～）	25:30～26:00
新潟放送	木（4/9～）	25:25～25:55

制作発表会ではエンディング曲を歌う元プリプリの中山さんの姿も。

NEWS 『銀河お嬢様電波ユナラジオ』4月3日から堂々リニューアル！

ここでしか手に入らないピンバッジやユナのファーストシングルなどが当たるチャンスも。

文化放送で放送中の『銀河お嬢様電波ユナラジオ』が時間帯、内容を４月３日に一新。番組のパーソナリティはアイドル・ユナとリアでアシスタントが声優の横山智佐と冬馬由美。これを聞けばユナのすべてがわかる、まさにユナワールド全開の30分だ（毎週金曜日25：00～）。一聴の価値あり。

GOODS 人気声優がトレーディングカードになった！《アーティスト・コレクション》登場

未来蜂歌留多商会（ハドソン100％出資会社）では、コレカラシリーズ《アーティスト・コレクション》として人気声優のトレーディングカードを６月に発売。ラインナップは岩男潤子、金月真美、高橋美紀、松本梨香、三重野瞳の５人。声優アイテムがまた追加された。

300円（1パック6枚）、6,000円（1ボックス120枚）。

太陽と月と私 Catherine Catherine

ポリドール/1,020円

発売中

20代女性の喪失感をテーマとして作られたこの曲は、短編小説を読むような感覚で聴くことができる。“空間”が見えるようなサウンドだ。

Going Going Going honey honey

イーストウエスト・ジャパン/1,020円

4・15発売

５人組のロックバンドである彼らの3rdシングル。印象的な歌詞とメロディが調和したキャッチーなポップ＆ロック。人気上昇で要チェック！

Time to Destination Every Little Thing

エイベックス/3,059円

4・15発売

大ヒットシングル５曲がうまく調和され、“時の経過”をテーマに構成した２枚目のアルバム。メンバーそれぞれが新しい試みを施した作品。

がんばれゴエモン テーマ&BGM集

ワーナーミュージック・ジャパン/2,500円

発売中

TVアニメで大好評を博していたゴエモンの集大成アルバムが発売された。番組で流れていたBGMのほか、４曲のテーマソングも収録されている。

『スーパーロボット魂ツアー'98』開催決定■昨年夏に行われ、好評だった『ロボネイション』が『ラジオ・スーパーロボット魂』との連動で復活。『スーパーロボット魂ツアー'98』が大阪・梅田ヒートビート（６月４日）、名古屋ボトムライン（６月５日）、東京・渋谷 ON AIR EAST（６月７日）の３カ所で開催されるのだ。各会場とも、18：30会場、19：00開演。料金は前売りが4,500円、当日は5,000円。チケットはチケットぴあ、チケットセゾン等で受付中。出演は水木一郎、影山ヒロノブほか。水木氏が「ラジオも昨年夏のロボネイションのファンのものにしたい」と語るほど、思い入れのあるこのライブ。今年も盛り上がりそうだ。問い合わせ先/梅田ヒートビート、オーネストエンタープライズ：052-777-5051、ON AIR EAST：03-3476-8686

サターンユーザーの使える1冊 BOOKS REVIEW

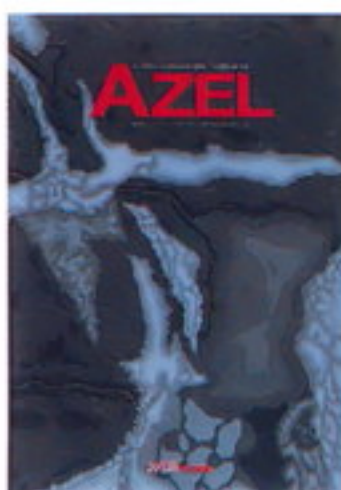
2週連続で「慟哭」が1位をゲット。関連書籍はノベルが上位で，「放課後恋愛クラブ」の小説（KSS）も6位に。

順位	書名	出版社	本体価格
1	慟哭　そして…	徳間書店	714円
2	悠久幻想曲 2nd Album 公式攻略ガイド	主婦の友社	950円
3	デビルサマナーソウルハッカーズのすべて	アスペクト	1,400円
4	プロ野球チームもつくろう！完全ガイド	アスペクト	1,100円
5	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO II 神奈	ケイエスエス	857円

書泉ブックタワー調べ（3月16日～3月31日）

ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■96ページ
■1,100円

ストーリーと登場人物の紹介はもちろん、サターン版独自のシステムについても簡潔に説明。どうしてもクリアできない場合の奥の手も伝授してくれる。ステージ攻略は、ステージ全体の解説と、部分ごとに区切った解説を用意。ゲーム状況に応じた攻略で、実用度はかなり高い。ゲームの難度による敵パーツダメージの修正値も掲載。

AZEL ～パンツァードラグーンRPG～ ガイドブック

■アスペクト
■A5判
■200ページ
■1,300円

最近の攻略本はデザインに凝るあまり、文字が読みにくくなっているものが多い。本書は背景の地の色を白に統一し、見た目もシンプルで清楚だ。内容は、ゲームの流れとマップ、フローチャート、サブイベント、隠し情報、ミニゲーム攻略など。独特の雰囲気があり、一見してゲームの攻略本らしくないところも魅力。

コンプリートデータファイル 放課後恋愛クラブ 純愛データファイル

■コアマガジン
■A5判
■114ページ
■1,200円

ゲームシステム、キャラクター相関図、操作方法などは簡潔に紹介。メインはキャラ別攻略で、各々のプロフィール、時間経過に伴うゲームの流れと選択へのアドバイス、一目でわかるスケジュール早見表が掲載されている。それぞれの魅力的な容姿ビジュアルも満載。テレカやマウスパッドなど、豊富な関連グッズも紹介されている。

セガサターンで発見!! たまごっちパーク

■ケイブンシャ
■B6判
■80ページ
■690円

ホンワカとした姿が、何ともキュートなたまごっち。本書は、そんな彼ら（？）の姿を存分に見せてくれる。育成システムでは、たまごっちとてんしっちについて、誕生から悲しいお別れまでの大まかな流れ、食事の世話やしつけなどが紹介されている。元祖たまごっちからせがっちまでのQ&Aもあり。シールの付録付き。

裏ワザ大全集 プリンセスクラウン 冒険ガイドブック

■二見書房
■A5判
■160ページ
■1,280円

キャラクターガイド、ストーリーガイド、エリアガイド、戦闘とアイテム類のデータガイドで構成されている。特徴的なのはストーリーガイド。流れに沿ったチャートと、情緒豊かに綴られた小説のような文章が楽しめる。エリアガイドには、マップ情報のほか、冒険する際に遭遇するイベントやその場所の名物情報などが満載。

白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～ 設定資料集

■廣済堂出版
■B5判
■128ページ
■1,600円

さまざまな設定資料集が満載された、ファン必携の書。ジュリオやクリスなど総勢21名の人物紹介、これまでの英雄伝説シリーズのゲーム紹介に加え、本作のストーリーに沿った攻略ガイドもある。設定原画集、キャラやモンスターなどの数値データ、作画監督、開発者、主演声優らのインタビュー、ムービーシーンも掲載されている。

パチンコホール 新装大開店 攻略ガイドブック

■ティーツー出版
■A5判
■128ページ
■1,200円

このテのゲームの攻略本で楽しいのは、誌上リプレイだと思われる（独断かも）。本書でも、第3章で、最大規模のマップ「爆裂都市」を舞台に、一部上場達成までの20年間のリポートが掲載されている。楽しく読めるので一読を。経営の基本、事業拡大のためのポイント、台と従業員の全データなど、攻略要素も実用的。

PICK UP!

バーチャファイター3 オフィシャルプレイングガイド

■ソフトバンク
■A4判
■280ページ
■2,200円

本書はアーケードの攻略本だが、サターンユーザーが移植を心待ちにしている「VF3」ということで、ここで紹介しよう。当然のことながらキャラ別攻略は、対マシンと対人戦の2本立て。どちらも単なるコマンド紹介に留まらず、具体的な操作アドバイスを文章で掲載。強くて有名な東京近郊の36人のプレイヤーも紹介している。

メイキングクラブ シリーズコレクション

■ソフトバンク
■B6判
■168ページ
■1,200円

プリクラに続け！　とばかりに、続々登場するメイキングクラブマシン。新作のプリクラフレームの紹介、地域限定のレアフレームの設置場所、スタンプ倶楽部、リーフ倶楽部、アロマクラブ、4コマクラブなどを一挙に紹介してある。圧巻なのは、88ページにも及ぶ付録。6穴のシステム手帳用のリーフだが、質量ともに満足できる。

●価格はすべて本体価格（税別）です。

SEGA SATURN MAGAZINE Weekly DATA STATION

サターン周辺のデータはコレでチェック！

SEGA SATURN MAGAZINE

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN It's NEW

期間に発売されたタイトルを総ざらえ！

4/4 ▶ 4/10 に発売の HOT なタイトル

今回は「サクラ2」をはじめ、待望のタイトルが続々発売!! あの名作が安価で手に入る、「光栄ベストコレクション」も要チェックだ。

4/4 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／6,800円（3枚組）／ADV（マウス対応）

ミュージカルなどメディアミックスも多彩に展開し、盛り上がりを見せるサクラワールド。ファン待望のゲーム本編2作目が登場した。花組隊長の大神となり、帝都に忍び寄る悪の影を振り払え。

4/9 七つの秘館（光栄ベストコレクション）

光栄／2,800円（3枚組）／ADV

シナリオを志茂田景樹、音楽を宮川泰が担当して話題となった作品。飛鳥家3代目当主の建設した七つの館に、隠された財宝があると聞いた飛鳥一平。一平は館に秘められた謎を解けるのか……。

4/9 RIVEN THE SEQUEL TO MYST

エニックス／7,900円（4枚組）／ADV（マウス対応）

本の中に存在する、美しき架空の世界“リヴン”。しかしそこは確実に終焉を迎えつつあった……。随所に散りばめられた謎を解き明かし、“創造者”にして“独裁者”であるゲーンの封印を目指そう。

4/9 信長の野望 戦国群雄伝

光栄／5,800円／SLG

光栄の看板シリーズ「信長の野望」。その3番目にあたる作品がリニューアルして登場だ。日本各地に割拠する大名から最大4名を選択し、約450名もの武将たちを上手く起用して天下を平定しよう。

4/9 ウイニングポスト2（光栄ベストコレクション）

光栄／2,800円／SLG

存分に馬主の気分に浸れる作品。血統を調べ上げて強い馬づくりに挑戦する、というブラッドロマンを味わえるのが最大の魅力だ。30年の期間が終了すると、自分の馬主手腕が評価されるぞ。

4/9 あやかし忍伝くの一番 プラス

翔泳社／6,800円／育成SLG

女忍者「くの一」の養成所である姫百合学園。そこに通う薬隠楓を育てる育成シミュレーションだ。楓自身の育成はもちろん、同じ学校に通う3人のお姫様を護衛しつつ、楓を首席で卒業させよう。

4/9 エアーマネジメント'96（光栄ベストコレクション）

光栄／2,800円／SLG

限られた資金を元手に、航空会社を経営するビジネスシミュレーション。ライバル社との駆け引きを制し、全世界に航空ネットワークを完成させるのが目的。最大4人のマルチプレイも可能だ。

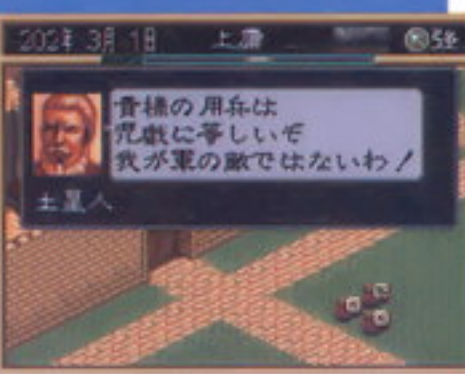
4/9 卒業III～Wedding Bell～

小学館プロダクション／6,800円／育成SLG

女子高の教師となって、教え子と秘密の新婚生活を満喫……？ しかし結婚を校長に認めてもらうには、5人の生徒たちを無事卒業に導く必要がある。体育祭など学校ならではのイベントも豊富。

4/9 三國志IV（光栄ベストコレクション）

光栄／3,800円／SLG

「三國志」シリーズ4作目がお手ごろ価格で登場。4作目では統率や計略などが導入され、諸葛亮など軍師の役割がより重要になった。イベント時には本場中国で撮影された実写映像が挿入されるぞ。

4/9 機動戦士ガンダム ギレンの野望

バンダイ／6,800円／SLG

今年で生誕20周年を迎える『機動戦士ガンダム』。シリーズ中でも人気の高い「1年戦争」を舞台に、プレイヤーはジオン公国軍もしくは地球連邦軍を率いる。宇宙にもうひとつの歴史が刻まれる……。

4/9 太閤立志伝II（光栄ベストコレクション）

光栄／2,800円／SLG

木下藤吉郎、のちに豊臣秀吉と呼ばれ、天下を統一する――そんな秀吉の人生を体験できる作品だ。信長からの君命を遂行し、最終的には関白の地位を目指す。果たして“猿”は天下人になれるか？

4/9 テニス・アリーナ

UBIソフト／5,800円／SPT（マルチターミナル6対応）

選手の動きがモーションキャプチャーを駆使してリアルに再現されたテニスゲーム。そして球に回転をかける“アフタータッチ”など高等テクニックを簡単に使えるのが特徴。ダブルス試合も熱い！

このページの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機能】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
ケーブル…対戦ケーブル
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック
ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月	16日	ヴァンパイア セイヴァー	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	16日	ヴァンパイア セイヴァー(4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	16日	X-MEN VS. STREET FIGHTER(ソフト単体)	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	16日	ボンバーマンウォーズ	5,800円	ハドソン	TAB	
	16日	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
	16日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
	23日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	マルチ
	23日	ガングリフォンII	6,800円	ゲーム アーツ/ESP	SHT	ツイン、ケーブル
	23日	ガングリフォンII (対戦ケーブル同梱版)	8,000円	ゲーム アーツ/ESP	SHT	ツイン、ケーブル
	23日	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
	23日	スーパーロボット大戦F～完結編～	6,800円	バンプレスト	S・RPG	
	23日	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
	29日	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	4,800円	セガ	S・RPG	
	29日	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	29日	SUPER TEMPO	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	30日	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
5月	7日	メルティランサー Re-inforce	7,800円	イマディオ	SLG	③
	7日	メルティランサー Re-inforce(初回限定版)	8,800円	イマディオ	SLG	④
	14日	バロック	6,800円	スティング	RPG	
	21日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	3,800円	コナミ	ACT	
	21日	スーパーリアル麻雀P7	7,800円	セタ	TAB	18推、RAM対応
	21日	Find Love 2～The Prologue～	3,300円	ダイキ	ETC	18推
	21日	SHADOWS OF THE TUSK	6,800円	ハドソン	SLG	モデム
	21日	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	6,800円	ビデオシステム	TAB	18推
	28日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
	28日	無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド	5,800円	KSS	恋愛SLG	18推
	28日	グランディア～デジタルミュージアム～	3,500円	ゲーム アーツ/ESP	ETC	
	28日	GT24	5,800円	ジャレコ	RAC	
	28日	少女革命ウテナ　いつか革命される物語	6,800円	セガ	ADV	②
	28日	王様げーむ	6,800円	ソシエッタ代官山	バラエティ	②、18推
	28日	電車でGO!	5,800円	日本フレックス	SLG	
	28日	ケリオトッセ!	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	マルチ
	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	
	未定	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
	未定	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
	未定	エルフを狩るモノたちII	未定	アルトロン	ADV	
	未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
6月	4日	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
	4日	Project X2	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
	18日	リンダキューブ　完全版	6,800円	アスキー	RPG	②
	18日	ウルトラマン図鑑3	6,800円	講談社	データベース	
	25日	GAME BASIC for SEGA SATURN(仮称)	12,800円	アスキー	ツール	
	25日	水木しげるの妖怪図鑑 総集篇	5,800円	講談社	ADV	
	25日	☆クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	6,800円	ワークジャム	ADV	②
	未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
	未定	ワールドカップ98フランス　～Road to Win～	5,800円	セガ	SPT	マルコン、マルチ
	未定	ラングリッサーV　the end of Legend	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
	未定	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	未定	セガ/エニックス	SPT+RPG	
	未定	村越正海の爆釣日本列島	未定	ビクター/ビクターソフト	SLG	
7月	9日	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
	9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
	16日	★DRUID～闇への追跡者～	6,800円	光栄	ADV	
	中旬	エーベルージュ・スペシャル	5,800円	タカラ	SLG	
	未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
	未定	バックガイナー	5,800円	ビング	SLG	
	未定	ドリーム・ジェネレーション　恋か?仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	未定	ファルコムクラシックスII	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	
今夏	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
	未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
	未定	お嬢様を狙え	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
	未定	アンジェリーク　デュエット	7,800円	光栄	SLG	
	未定	アンジェリーク　デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	SLG	
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM対応
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	バッケンローダー	5,800円	セガ	S・RPG	
	未定	★魔法使いになる方法(仮称)	5,800円	テイジイエル	RPG	
	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	海辺(ビーチ)でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
	未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
	未定	ルナ2　エターナルブルー	7,800円	角川書店/ESP	RPG	
	未定	DEEP FEAR	未定	セガ	ADV	18推
	未定	Find Love 2～The Simulation Game～	未定	ダイキ	恋愛SLG	
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
今秋	未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
今冬	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
98年内	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	スレイヤーズ ろいやる2	未定	角川書店/ESP	RPG	
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
	未定	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	未定	セガ	SHT	
	未定	E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
来春	未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	モンスターメーカー　～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	欄外、②
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	2,800円	セガ	SLG	モデム必須
	未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	
	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2　～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	ソルディバイド	未定	アトラス/彩京	SHT	
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	未定	カプコン	バラエティ	
	未定	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	未定	カプコン	バラエティ	
	未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまげえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ハート オブ ダークネス	未定	セガ	ACT	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※「シャドーオブミスタラ™」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム™」は4メガRAM対応

【ハミダシ情報】本年内に発売が予定されていた「フェイクダウン」は「よりハイスペックなマシンでの発売をにらんで現在開発を検討中」(システムサコム)とのことで一度、表から削除します。

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

買いたいソフトが一斉に集まった春のサターン新作ラッシュ。短い春休みはもう終わっちゃったけど、やりたいソフトはまだまだ続々出てくるから大変だね。売り上げも元気元気！

1位 NEW SOFT ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK／'98年3月26日発売／5,800円（通常版）、7,800円（お買い得セット）／格闘ACT（拡張RAM必須）

推定週間販売本数 14万0921本

推定累計本数 14万0921本

SNKの人気キャラが総出演する"お祭り"が今年もやってきた！　初回10万本オーバーと売り上げも好調!!

2位 NEW SOFT 新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド

セガ／'98年3月26日発売／6,800円（2枚組）／ADV

推定週間販売本数 9万0572本

推定累計本数 9万0572本

期待のランキングで上位にいた「鋼鉄」もついに発売。初回出荷は抑え気味ながら、売上はまずまずか。

3位 NEW SOFT ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

セガ／'98年3月26日発売／5,800円／SHT（バーチャガン対応）

推定週間販売本数 7万3337本

推定累計本数 7万3337本

業務用の人気作が早くも登場だ。「サターンモード」や「ボスモード」など、オリジナル要素もあるぞ。

4位 NEW SOFT プロ野球グレイテストナイン'98

セガ／'98年3月26日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル6対応）

推定週間販売本数 3万4587本

推定累計本数 3万4587本

定番野球ゲームが最新データ満載で登場！　グレナイならではの打撃システム「ロックオンシステム」は健在。

5位 NEW SOFT ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 彩のラブソング

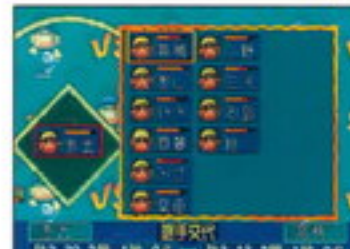
コナミ／'98年3月26日発売／5,800円（2枚組）／ADV（マウス対応）

推定週間販売本数 2万2030本

推定累計本数 2万2030本

全国の片桐さんファンが待ち焦がれていた（！）、ドラマシリーズ第2弾。ミニゲームも充実しているぞ。

6位 前回3位 プロ野球チームもつくろう！

セガ／'98年2月19日発売／5,800円／SLG

推定週間販売本数 9883本

推定累計本数 22万1725本

今週は新顔が数多くランクインしたけど、そんな中でも安定した売り上げをキープ中。やはり定番は強い？

7位 前回1位 Pia♡キャロットへようこそ!!

キッド／'98年3月12日発売／6,800円／恋愛SLG（18歳以上推奨・マウス、マルコン対応）

推定週間販売本数 8833本

推定累計本数 8万8209本

用意されているコスチュームは全部試した？　選んだ服によってイベント時の絵も変わるぞ。攻略はP150へ!!

8位 前回2位 EVE The Lost One

イマディオ／'98年3月12日発売／7,800円（4枚組）／ADV

推定週間販売本数 8554本

推定累計本数 14万4722本

本編をクリアした人だけ楽しめるエクストラディスク。内容は設定資料や声優インタビューなど盛りだくさん！

9位 前回6位 慟哭　そして…

データイースト／'98年2月26日発売／6,800円（ドラマCDつき）／ADV（18歳以上推奨・マウス対応）

推定週間販売本数 6446本

推定累計本数 15万3110本

1つの謎に対して複数の解法があるから、プレイするたびに新しい発見が!?　累計売り上げ15万本突破!!

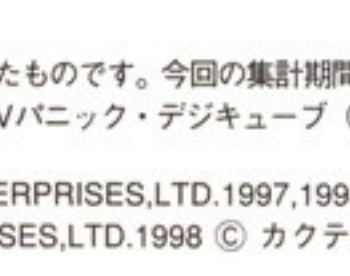
10位 前回5位 セガ・ワールドワイドサッカー'98

セガ／'98年3月5日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル6、マルコン、モデム対応）

推定週間販売本数 6403本

推定累計本数 4万6647本

リプレイ機能では早送りはもちろん、回転や拡大も可能。自分のプレイをいろんな角度からチェックしよう。

順位		タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	前回9位	センチメンタルグラフティ NECインターチャネル／'98年1月22日発売／7,500円（初回分のみ2枚組）／恋愛SLG	5969本	25万1898本
12位	前回7位	サクラ大戦（セガサターンコレクション） セガ／'98年2月11日発売／2,800円（2枚組）／ADV（マウス対応）	5715本	3万4841本
13位	NEW SOFT	ダンジョン・マスター ネクサス ビクター・ビクターソフト／'98年3月26日発売／6,800円／RPG（マルコン対応）	5622本	5622本
14位	NEW SOFT	チョロQパーク タカラ／'98年3月26日発売／5,800円／RAC（マルコン、ハンドル対応）	4872本	4872本
15位	NEW SOFT	テクノモーター 電子メディアサービス／'98年3月26日発売／4,800円／ETC	3635本	3635本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は3月21日～3月27日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGASATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

最近は、オリジナルソフトが結構充実してきているだけに、移植してほしいソフトもなかなかピンとこない気もするね。移植もいいけど、人気作の続編も希望多し。キミはどっち？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	214
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	185
3	14	Pia♡キャロットへようこそ!! 2	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®95	163
4	4	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	160
5	9	〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	129
6	5	Dの食卓2	ワープ 機種未定	110
7	6	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	104
8	3	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	94
9	15	レイディアント シルバーガン	トレジャー ビデオゲーム	82
10	10	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	81
11	8	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	79
12	24	ゼノギアス	スクウェア プレイステーション	74
13	7	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	66
14	11	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	53
15	13	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	50
16	34	アームドポリスバトライダー	エイティング/ライジング ビデオゲーム	49
17	20	Noëlシリーズ	パイオニアLDC プレイステーション	47
18	22	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	41
19	32	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	38
20	12	私立ジャスティス学園	カプコン ビデオゲーム	28

16 アームドポリスバトライダー

実現度 3%(?)

業務用が全国のシューターに好評を得ている模様。ガレッガに続いてぜひ……お願い！

24 みつめてナイト

実現度 1%(?)

広井王子氏が手がけた純愛シミュレーション。実現はやっぱり今後の希望次第かな？

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

今週はついに稼働を開始した「電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム」が、いきなり長年1位の座にいた「バーチャファイター3」を抜き去りインカムトップに！ 面白さ満点！

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	新	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	37502
2	1	バーチャファイター3tb	セガ	33899
3	2	鉄拳3	ナムコ	11042
4	3	バーチャストライカー2	セガ	8853
5	5	セガラリー2	セガ	4432
6	6	MAVEL VS. CAPCOM	カプコン	4204
7	9	ゲットバス	セガ	3822
8	8	闘魂烈伝3	ナムコ	3719
9	新	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	3217
10	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3082
11	11	堕落天使	彩京	3036
12	12	エアガイツ	スクウェア/ナムコ	2366
13	7	電車でGO！2 高速編	タイトー	2300
14	14	侍魂〜サムライスピリッツ〜	SNK	2238
15	17	私立ジャスティス学園	カプコン	1854

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株！

1位 NEW TITLE 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

セガ／稼働中／対戦アクションゲーム／MODEL3 STEP2基板

発売直後の総力特集っ!!

数々の新要素が追加されたオラタン。「練習したいのに、よくわからないうちに負けちゃう」なんて人も多いんじゃないかな？ そんなキミのために今回は、追加要素のおさらい＆基本中の基本、立ち状態での攻撃から解説開始!! 初公開のシステムも注目だ。お役立ち情報はP168へ!!

9 リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS

新たに2人の格闘家が参戦。おなじみラインシステムも進化！

19 対戦タントアール サシっす!!

P175より対戦攻略あり!! 読者モデルも引き続き募集中だぞ。

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

先週までトップにいた「サクラ大戦2」が発売され、期待の新作群も繰り上げ当選って感じかな。これから続々発売される話題作は、どれも完成度が高いぞ。１本１本見逃すなっ！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回2位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／4月23日発売予定／6,800円／S・RPG

415 POINTS

開発進行度 100%

発売まで2週間!!

いよいよ発売まで秒読み状態に！　今週号では第44～45話を紹介。ついに登場するダイターン３や、グレートマジンガーはどんな活躍を見せてくれるのか？　特報はP44に。

2位 前回3位 ヴァンパイア セイヴァー

カプコン／4月16日発売／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／対戦格闘（4メガRAM必須）

315 POINTS

開発進行度 100%

システムを把握!

P56からの特報ではゲームシステムを総ざらい。チェーンコンボやガードキャンセルなど、君はきちんと把握しているかな!?　連続技を覚えればプレイが一層楽しくなるぞ。

3位 前回5位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／格闘ACT

249 POINTS

開発進行度 ?%

※画面は業務用のものです

究極の攻略本あり

新情報が待ち遠しい本作。弊社発売の「バーチャファイター3 オフィシャルブレイングガイド」は「3tb」の攻略までついた優れモノ。家で遊ぶ前に今から予習？

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

24位 NEW TITLE バッケンローダー

セガ／今夏予定／5,800円／S・RPG

96 POINTS

開発進行度 ?%

夏まで待てない!?

村田蓮爾、竹谷隆之など、人気のアーティストが起用された話題の作品が登場だ。新情報は入手次第お伝えしていくので楽しみに待つのだ！

32位 NEW TITLE 日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～

セガ・エニックス／6月予定／価格未定／SPT+RPG

79 POINTS

開発進行度 ?%

目指すのは世界!!

チーム運営や試合のシミュレーションにとどまらない本作。日本国内だけでなく世界のサッカー文化も体験できる。詳しくはP118の特報に。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	9	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	222
5	6	グランディア～デジタルミュージアム～	ゲームアーツ・ESP／5月28日	211
6	13	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP／98年予定	208
7	10	ルナ2　エターナルブルー	角川書店・ESP／今夏予定	195
8	7	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／今夏予定	188
9	12	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	179
10	8	ラングリッサーV the end of Legend	メサイヤ／6月予定	173
11	15	電車でGO！	日本フレックス／5月28日	169
12	19	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル／今夏予定	166
13	14	ワーズ・ワース	エルフ／今秋予定	164
14	16	ポケットファイター	カプコン／7月9日	159
15	11	ガングリフォンII	ゲームアーツ・ESP／4月23日	152
16	17	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ／4月29日	150
17	18	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／発売日未定	149
18	26	魔導物語	コンパイル／今夏予定	141
19	22	無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～	KSS／5月28日	126
20	20	バロック	スティング／5月14日	122
21	27	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	セガ／今夏予定	119
22	25	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／5月21日	106
23	24	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／発売日未定	99
24	新	バッケンローダー	セガ／今夏予定	96
25	23	スーパーリアル麻雀P7	セタ／5月21日	94
26	30	少女革命ウテナ　いつか革命される物語	セガ／5月28日	93
27	28	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）	コナミ／発売日未定	92
28	34	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／発売日未定	89
29	32	メルティランサー Re－inforce	イマディオ／5月7日	88
30	21	リンダキューブ　完全版	アスキー／6月18日	86

OTHER CHECK! COMING SOON!!

12 ブラック／マトリクス

独自の世界観が魅力のBM。最新ROMでの新情報は次号で！

30 リンダキューブ 完全版

「完全版」では集めた動物がいつでも確認可能。詳しくは来週！

※上のデータのポイントは４月10・17日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン 週刊 読者レース Vol.95

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は、1位に「YU-NO」が浮上！これからさらに熱くなっていく首位争いは、最下位争いともども必見だっ!!

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは4月16日当日消印有効です)

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンA 4月10日現在発売済みサターンソフト総本数:969本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5793
2	1	グランディア	RPG	9.5733
3	3	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5392
4	5	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.5189
5	4	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.506
6	10	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4572
7	9	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4558
8	11	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4526
9	7	ステラアサルトSS	SHT	9.4285
10	19	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.4262
11	12	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4256
12	14	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.4124
13	13	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	9.4054
14	15	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3953
15	16	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3787
16	8	Pia♡キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.3783
17	17	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	ADV	9.366
18	18	シルエット ミラージュ	ACT	9.3511
19	20	街	NOV	9.3442
20	23	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.3275
21	26	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.324
22	6	バトルガレッガ	SHT	9.317
23	21	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.3055
24	24	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3014
25	22	アイドル雀士スーチーパイⅡ（X指定）	TAB	9.2976
26	27	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.288
27	28	プリンセスクラウン	A•RPG	9.2839
28	29	ポリスノーツ	ADV	9.2737
29	30	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2608
30	25	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.258
31	31	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2463
32	32	バーチャファイター2	ACT	9.2453
33	34	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2245
34	35	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2232
35	37	だいな♥あいらん	ADV	9.2077
36	33	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.1935
37	39	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.1852
38	38	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.1769
39	40	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1716
40	41	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1677
41	42	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.1502
42	45	シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1453
43	43	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	PUZ	9.1418
44	36	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.1379
45	44	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1313
46	46	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1232
47	48	レイヤーセクション	SHT	9.1124
48	47	悠久幻想曲	RPG	9.1101
49	51	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.0792
50	49	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0688
51	52	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0489
52	54	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	9.037
53	53	花組対戦コラムス	PUZ	9.0337
54	50	バーニングレンジャー	ACT	9.0291
55	63	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	9.0256
56	55	ラングリッサーⅣ〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0164
57	56	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0148
58	59	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	9.0077
59	57	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0011
60	58	バーチャファイター	ACT	8.9963
61	64	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.9862
62	65	エターナルメロディ	SLG	8.9801
63	61	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	8.977
64	60	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.966
65	67	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9605
66	68	プリンセスメーカー2	SLG	8.9602
67	66	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.96
68	62	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.9576
69	70	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9532
70	71	バーチャコップ	SHT	8.9502
71	69	BULK SLASH	SHT	8.9484
72	72	ソビエトストライク	SHT	8.9411
73	76	マリカ～真実の世界～	RPG	8.9408
74	73	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9403
75	74	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9375
76	77	ソニックジャム	ACT	8.9353
77	75	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9346
78	80	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.921
79	79	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9107
80	82	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.9
81	81	タクティクス オウガ	RPG	8.8968
82	83	ダライアス外伝	SHT	8.8954
83	78	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.8905
84	97	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.8823
85	84	FIGHTERS MEGAMiX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8764
86	85	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.875
87	86	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8647
88	89	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8579
89	91	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8527
90	92	ファイティングバイパーズ	ACT	8.847
91	88	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.8409
92	95	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.8363
93	94	大航海時代外伝	S•RPG	8.8333
94	93	戦国ブレード	SHT	8.8178
95	98	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.8157
96	96	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8152
97	101	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8029
98	87	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.7865
99	99	バイオハザード	ADV	8.7813
100	105	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.779
101	102	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.776
102	106	たいな♥あいらん予告編	ETC	8.7723
103	104	パンツァードラグーン	SHT	8.77
104	107	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7575
105	108	三國志V	SLG	8.7553
106	109	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	SHT	8.7512
107	172	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.75
108	新	すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.75
109	111	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7494
110	110	バーチャコップ2	SHT	8.7444
111	112	ストリートファイターコレクション	ACT	8.7413
112	118	Winter Heat	SPT	8.7404
113	115	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.7391
114	113	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	SHT	8.7363
115	114	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.7319
116	103	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7314
117	116	維新の嵐	SLG+RPG	8.7272
118	121	大航海時代Ⅱ	SLG+RPG	8.7261
119	136	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.7215
120	120	セツ風の島物語	A•RPG	8.7164
121	119	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7118
122	122	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.7081
123	123	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7058
124	124	信長の野望・天翔記	SLG	8.7032
125	125	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6984
126	126	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6964
127	129	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6837
128	117	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.6833
129	130	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.6829
130	128	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.6758
131	131	ハイパーデュエル	SHT	8.6708
132	133	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6666
133	134	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.6666
134	132	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6648
135	135	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6643
136	138	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6608
137	137	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6595
138	90	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.647
139	141	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6459
140	100	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.6415
141	139	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
142	140	メタルブラック	SHT	8.6381
143	142	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6352
144	144	ストライカーズ1945	SHT	8.6297
145	143	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.6236
146	145	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6231
147	146	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6227
148	148	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6208
149	127	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.6179
150	147	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6168
151	149	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
152	152	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6062
153	151	デイトナUSA	RAC	8.6044
154	154	COTTOn2	SHT	8.6
155	155	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5982
156	161	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5961
157	156	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5944
158	159	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5943
159	153	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5921
160	157	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5911
161	158	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5901
162	166	THE UNSOLVED（ジアンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.5833
163	160	ドラゴンフォース	SLG	8.569
164	162	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.566
165	163	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
166	164	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5625
167	167	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5521
168	169	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5476
169	165	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.545
170	170	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5428
171	171	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5307
172	168	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5268
173	173	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.523
174	150	EVE The Lost One	ADV	8.5176
175	174	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.5169
176	176	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.5142
177	175	DX人生ゲームⅡ	TAB	8.506
178	177	アンジェリークSpecial	SLG	8.4954
179	180	BATSUGUN	SHT	8.4852
180	179	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4834
181	181	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.4834
182	178	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4788
183	182	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4747
184	183	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.4705
185	184	コマンド&コンカー	SLG	8.4687
186	189	ソロ・クライシス	SLG	8.468
187	187	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4654
188	188	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	8.4615
189	186	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4603
190	238	くのいち捕物帖	ADV	8.4585
191	185	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.446
192	190	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
193	193	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4379
194	192	ストリートファイターZERO	ACT	8.4353
195	191	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4339
196	194	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
197	195	紫炎龍	SHT	8.421
198	206	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.4109
199	197	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.4107
200	196	エネミー・ゼロ	MOV	8.4096
201	199	ディスクワールド	ADV	8.4074
202	198	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	SHT	8.4067
203	200	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4039
204	201	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4013
205	新	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.4
206	207	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4
207	202	デカスリート	SPT	8.3967
208	204	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
209	203	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3941
210	208	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3772
211	213	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.375
212	210	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3719
213	209	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3718
214	212	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3674
215	211	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3652
216	205	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3615
217	215	AMOK	SHT	8.35
218	222	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3431
219	227	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.3428
220	217	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3402

オッズ表サターン上位寸評

YU-NO、1位を初めて獲得！首位戦線はさらに激化か!?

今週は、上位に食い込む話題作の登場はお預けだったが、首位争いは「YU-NO」が1位になるというちょっとした異変あり。今後、春の本命の登場でどうなるか興味津々だ。ここ数週は見逃せないぞ！

ついに1位の栄光を獲得、高い評価を続ける「YU-NO」。

先週6位の「バトルガレッガ」は22位まで後退。要注意。

【まだまだいくぜっ!!】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　今週の巻頭サクラ大戦2大攻略記事チェック終わりましたーっ!!」「押忍っ！　ごくろう、ハチ！　今回もお前さんの働きでだいぶ助けられたぞいっ」「ははーっ。ライターのがすけつや、漁ん達もよく頑張りましたデスな。あとは今回の記事をベースに、みなさんでいろいろ工夫してほしいんだな」「ふー、2週間で76ページは、ちと疲れたのー」「隊長、一応ギネスブックにでも申請しますデスか（笑）？」「ちちちちち、ハチよ。記録はすぐに抜かれるもんだて。まだやることはアルだに」「…………へ？」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
221	216	パズルボブル3	PUZ	8.3382
222	223	パップ・ブリーダー	SLG	8.3314
223	225	提督の決断Ⅲ	SLG	8.3243
224	219	グレイテストナイン'96	SPT	8.3211
225	220	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.32
226	221	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.3181
227	224	スナッチャー	ADV	8.3116
228	214	怪盗セイント・テール	ADV	8.3037
229	228	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.3018
230	226	パズルボブル2X	PUZ	8.3017
231	218	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.2962
232	233	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.2784
233	229	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
234	230	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.2727
235	232	三國志英傑伝	SLG	8.2674
236	231	WORMS	SLG	8.2666
237	234	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.2631
238	236	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2423
239	237	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2421
240	235	Wizards' Harmony	SLG	8.2375
241	244	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.2307
242	239	桃太郎道中記	TAB	8.2266
243	240	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.2244
244	241	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2222
245	242	機動戦士ガンダム	SHT	8.2215
246	243	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.221
247	246	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.2142
248	248	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2067
249	249	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2041
250	251	マジカルドロップ2	PUZ	8.188
251	247	重装機兵レイノス2	ACT	8.1869
252	252	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.1838
253	253	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.1826
254	254	Tactics Formula	TAB	8.1818
255	255	ファイターズヒストリー・ダイナマイト(通常版／拡張RAM同梱版)	ACT	8.1769
256	256	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
257	257	ファンタステップ	ADV	8.1578
258	258	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.1567
259	259	ガンバード	SHT	8.1566
260	260	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.147
261	261	将棋まつり	TAB	8.1445
262	262	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1413
263	263	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1406
264	264	バブルシンフォニー	ACT	8.1379
265	265	アースワームジム2	ACT	8.1363
266	266	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1343
267	267	LULU	ETC	8.1325
268	268	サターンボンバーマン	ACT	8.1242
269	270	冒険活劇モノモノ	RPG	8.12
270	271	バーチャファイターキッズ	ACT	8.116
271	272	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.1127
272	273	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.1111
273	274	サウンドノベルツクール2	ETC	8.1111
274	275	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1075
275	276	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
276	277	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1034
277	279	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0986
278	278	ラストブロンクス	ACT	8.0966
279	281	ダイナマイト刑事	ACT	8.0948
280	282	アイルトン・セナ パーソナルトーク ~Message for the Future~	ETC	8.0916
281	283	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.0903
282	269	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.0898
283	286	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.0869
284	284	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.0803
285	285	スレイヤーズろいやる	RPG	8.0746
286	287	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.0652
287	280	ブラストウインド	SHT	8.0645
288	288	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.0615
289	290	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
290	291	ブラック ドーン	SHT	8.0526
291	292	MYST	ADV	8.0507
292	294	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0462
293	293	SDガンダム G CENTURY S	SLG	8.0375
294	295	大運動会	SLG	8.0328
295	308	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	8.0292
296	307	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0281
297	296	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0172
298	297	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	8.0113
299	298	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0089
300	301	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8.0
301	302	プロ麻雀 極S	TAB	8.0
302	299	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.989
303	303	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9879
304	304	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9809
305	305	F-1 Live Information	RAC	7.9793
306	306	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.977
307	310	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9599
308	311	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.9583
309	312	バーチャル競艇	SPT	7.9565
310	313	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
311	289	南方珀堂登場	ADV	7.9444
312	314	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.9444
313	316	ダークセイバー	A•RPG	7.942
314	315	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9411
315	309	SONIC R	RAC	7.9301
316	321	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－(通常版／初回限定版)(18歳以上推奨)	SLG	7.9206
317	317	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
318	318	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.9047
319	320	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8965
320	245	フォトジェニック<通常版／初回限定版>	SLG	7.8823
321	322	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8823
322	323	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.8725
323	324	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.8695
324	325	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.8636
325	326	The Tower	SLG	7.8633
326	新	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.8581
327	327	皇龍三國演義	SLG	7.8571
328	328	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	7.8571
329	319	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.8518
330	329	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
331	331	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8255

○新着対抗馬紹介

ちょっと要チェックの新作群。悪くはないけど、もう一押し？

108着 NEW SOFT すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～

データム・ポリスター／'98・2・19
5,800円(マルチターミナル6対応)／TAB

全投票平均点 8.75
本誌の平均点 6.0

一見、普通のすごろくゲームなんだけど、ロールプレイングゲームや恋愛シミュレーションなど、いろいろな要素が盛り込まれているのが良い。そのため、たとえコンピュータ相手にプレイしていても、飽きることなく楽しむことができた(もちろん、対人プレイのほうが盛り上がるけど)。また、すごろくとしてのバランスもよく、キャラクターもよく描かれているので、シルクファンの人にも、そうでない人にも満足することができるだろう。(千葉県・重野裕昭・23歳)

205着 NEW SOFT 毛利元就～誓いの三矢～

光栄／'97・10・2
7,800円／SLG+RPG

全投票平均点 8.4
本誌の平均点 7.33

光栄モノなのに、難しくない！　それが、第一印象でした。RPG要素が強いことと、登場するキャラクターに逐一説明が入るのも、その理由の1つでしょう。各所に用意されている史実ムービーも、評価。毛利元就についても、知らず知らずのうちに詳しくなれると思います。ちなみに、私が何より驚いたのはマニュアルを読まなくても、スムーズにプレイできたことでした。光栄作品だから、と迷っている人にも安心してオススメできます。(東京都・加藤美加子・33歳)

326着 NEW SOFT セガワールドワイドサッカー'98

セガ／'98・3・5
5,800円(マルチ、マルコン、モデム対応)／SPT

全投票平均点 7.8581
本誌の平均点 6.33

サッカー好きの人には、まさにたまらない内容。マルチコントローラーへの対応は、個人的には操作性を大きく向上させている気がする。国際試合から国内まで、実に数多くのチームが収録され、多人数プレイが可能なのも○。また、挿入される実況も熱い。XBANDに対応し、対戦プレイの幅を広げているところも大きく評価したい。サッカー好き＆XBAND所持ユーザーは買い、と言えるサッカーゲームの真髄的内容だ。(富山県・濱田政利・21歳) マルコンやXBANDに対応するなど、新しい要素はいくつかあるのだが、どうも新鮮味に欠ける。前作のマイナーチェンジといったところでしかない。また前作同様、キーパーの頭の悪さにはイライラした。キーパーはチームの要なのに！(福岡県・白川文惟・24歳)

457着 NEW SOFT Jリーグ 実況炎のストライカー

コナミ／'98・2・26
5,800円(マルチターミナル6対応)／SPT

全投票平均点 7.2222
本誌の平均点 7.0

操作性が良く、プレイ当初から何も戸惑わずに、スムーズに遊ぶことができた。Xボタンを使ったアクションシステムも、簡単に高度な技が出せることにより、奥の深い試合を楽しむことができるのが嬉しい。しかし、キャラクターの動きがぎこちないのが気になる。また、グラフィックも何となく粗く感じるところも。それに、簡単に操作できてしまう反面、操作性に奥深さがないので、すぐに飽きてしまうかもしれない。でも、とにかく親切に作られているので、どちらかというとサッカーゲーム初心者向けなのかも？(北海道・吉本彩行・24歳) 実況とプレイがかみ合ってない。でも、グラフィックは地味だが、操作性が良く、ボタンひとつでいろいろなプレイができるのはよかった。(神奈川県・鶴田祥之・28歳)

469着 NEW SOFT プリンセスクエスト

インクリメントP／'98・3・19
5,800円(初回限定版(5,900円))／RPG

全投票平均点 7.152
本誌の平均点 6.0

すぎやま現象氏の原画＆iPCが制作しているだけあって、1枚絵の美しさ、好みにもよるがかわいらしさは保証つき。ただし、ゲーム部分がいただけない。街や王宮をかなり歩き回らないとゲームが進行しないのに、マップが切り替わるたびに起こるロード時間が長いうえに多すぎ。1人の主人公の性別を入れ換えるなど、面白い部分もあるのに残念。(埼玉県・越野祐一・22歳) プレイする前はグラフィックが美しいゲームという感じを受けたが、実際にプレイしてみるとロード時間が長く、回数も多いのが最大の難点。違うエリアのマップに画面が切り替わるたび10秒ほど待たされ、マップグラフィックのショボさもファミコン並み。ただ、挿入される女の子の止め絵だけは気合いが入っているので、それが目当てで買う人ならガマンできるかもしれない。(埼玉県・松井博信・20歳)

●新着単穴馬紹介

なかなかランクインしてこなかった2作品。中堅評価？

542着 NEW SOFT actua GOLF

ナグザット／'97・4・4
5,800円／SPT

全投票平均点 6.7
本誌の平均点 6.33

グラフィックはキレイ。実況も雰囲気出てます。操作もわかりやすい。でも、とにかくロードが長いのが気になる。おかげでテンポが悪すぎて、いいところが台なしになっている(愛知県・牛山公司・25歳) 画面は美しいが、ゲームとしては物足りないところが多い。タイミングを合わせて打つだけでは……。コースも簡単すぎる。(大阪府・長瀬紀晴・33歳)

584着 NEW SOFT 究極タイガーⅡ PLUS

ナグザット／'97・12・18
5,800円／SHT

全投票平均点 6.3636
本誌の平均点 4.66

過去の名作正統派縦シューティング。移植も完璧だし、追加ステージがあるのもうれしい。ただ、それだけのゲームなので好きな人以外には、ちょっとオススメできない。改めてプレイしてみても、懐かしさ以外は何も出てこない。正統派のわりに、最近の作品より難易度が低いのでシューティング初心者には楽しめるかも。(静岡県・近藤諭・31歳)

【次号なんと、スパロボ巻頭62ページっ!!】「たたたたたたたた、たいっちょーっ!! なんスかっ？　この左に書いてある"次号スパロボ62P"ってヤツわっ!!」「うむ。次号サタマガは、なんと巻頭62ページを駆使して、スパロボF完結編・発売直前超大特集!!……なのじゃっ」「…………たいちょう。なんで、こっち見てしゃべんないんだな？」「うむ。今回の任務は、サタマガが誇る精鋭若手スタッフ総動員でとりかかっとるのじゃ。先週のサクラ52ページ特集を超える超絶なモノになるはずじゃぞ」「はー。そうなんスかぁ。いつのまにそんな仕込みを……。けど、ボクじゃなくて、ホッとしましたよ。たはははははは。いやあ、サタマガさん、スタッフの層が厚くていいですなぁはははははははははは」「…………ハチよ、そんだけお前は、もう若くないってことよ。というわけで、次号サタマガは、増ページ大ボリュームで、お先にスパロボじゃ」「じゃっ」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
332	250	ファーランドサーガ	S•RPG	7.8235
333	332	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8194
334	331	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8137
335	338	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.8134
336	335	三國志Ⅳ	SLG	7.8071
337	334	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
338	336	ウイニングポスト2	SLG	7.8027
339	337	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.8
340	340	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7727
341	341	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7717
342	344	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7671
343	342	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7657
344	345	バトルバ	RAC	7.7647
345	346	ビクトリーゴール	SPT	7.7565
346	347	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
347	330	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.7465
348	343	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7419
349	350	ZORK Ⅰ	ADV	7.7384
350	353	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.7373
351	339	速攻生徒会	ACT	7.7368
352	349	DX人生ゲーム	TAB	7.7362
353	351	Dの食卓	ADV	7.7341
354	352	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7291
355	354	セクシーパロディウス	SHT	7.7087
356	348	エリア51	SHT	7.7
357	356	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
358	357	新テーマパーク	SLG	7.6886
359	355	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6885
360	360	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6846
361	359	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
362	363	魔法学園ルナ	RPG	7.6814
363	361	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6779
364	362	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.6666
365	364	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
366	365	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6507
367	370	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6476
368	368	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
369	369	ぷよぷよ通	PUZ	7.6331
370	371	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6308
371	372	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.6078
372	367	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.6
373	374	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
374	375	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5846
375	392	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.5822
376	377	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5813
377	378	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
378	373	エーベルージュ	SLG	7.57
379	376	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5683
380	366	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.5625
381	385	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.56
382	380	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5519
383	379	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5428
384	384	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
385	386	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5373
386	382	リグロード サーガ2	S•RPG	7.5367
387	383	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.5339
388	397	くるりんPA!	PUZ	7.5277
389	387	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
390	388	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.518
391	389	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.5148
392	390	首都高バトル'97	RAC	7.5084
393	300	NHL'97	SPT	7.5
394	391	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
395	393	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5
396	394	DJ wars	ETC	7.5
397	395	上海 万里の長城	PUZ	7.4956
398	396	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4909
399	399	エアーマネジメント'96	SLG	7.4838
400	398	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.481
401	400	金沢将棋	TAB	7.48
402	401	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
403	358	ブルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.475
404	402	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.473
405	420	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～(18歳以上推奨)	ETC	7.4716
406	403	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
407	405	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.453
408	404	リグロード サーガ	RPG	7.4506
409	406	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.45
410	407	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
411	408	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
412	410	日付けの想い出+揺くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4375
413	413	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.4354
414	447	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	7.4285
415	411	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
416	412	ウイニングポストEX	SLG	7.4172
417	414	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
418	415	ロードラッシュ	RAC	7.4
419	417	シムシティ2000	SLG	7.3929
420	418	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3858
421	419	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
422	423	マンクスTT一スーパーバイク一	RAC	7.375
423	416	エイリアン トリロジー	SHT	7.3728
424	424	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3702
425	422	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
426	381	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.3636
427	425	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	7.36
428	426	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3586
429	426	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.3555
430	428	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3521
431	429	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
432	430	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3424
433	432	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3333
434	433	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3302
435	431	アイドル雀士 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.327
436	434	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3268
437	435	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.326
438	409	アルカナ ストライクス	RPG	7.3225
439	436	ゴジラ～列島震撼～	SLG	7.3217
440	438	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3125
441	437	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.3085
442	439	ザ・ホード	SLG	7.3015
443	440	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
444	442	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
445	441	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2865
446	443	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
447	444	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
448	445	疾風魔法大作戦	SHT	7.2812
449	446	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2769
450	448	昇龍三國演義	SLG	7.2592
451	449	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.25
452	450	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.25
453	473	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.25
454	453	ROBO・PIT	ACT	7.2459
455	451	テーマパーク	SLG	7.2349
456	452	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
457	新	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	7.2222
458	427	ゲックス	ACT	7.2222
459	454	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
460	456	卒業アルバム	ETC	7.2
461	458	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1978
462	455	WILLY WOMBAT	ACT	7.1923
463	459	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1818
464	457	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	ADV	7.1764
465	460	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.1687
466	461	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1626
467	462	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1584
468	464	シェルショック	SHT	7.1538
469	新	プリンセスクエスト	RPG	7.152
470	485	海底大戦争	SHT	7.1506
471	463	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.1482
472	465	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1475
473	466	マジカルホッパーズ	ACT	7.1463
474	467	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
475	468	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.1428
476	469	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1428
477	470	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	7.1428
478	472	ステークスウィナー	ACT	7.1392
479	474	Body Special 264	PUZ	7.125
480	475	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.1212
481	471	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1136
482	476	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1
483	477	Cubic Gallery	ETC	7.1
484	478	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
485	479	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0843
486	494	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.081
487	480	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0806
488	481	ソード&ソーサリー	RPG	7.0777
489	482	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0769
490	483	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
491	484	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.0722
492	486	風水先生	SLG	7.0689
493	487	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0645
494	488	サンダーホークⅡ	SHT	7.0595
495	489	大牌髏(DAITORIDE)	PUZ	7.0555
496	490	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.0526
497	491	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.0
498	492	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
499	493	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0
500	495	アホなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0
501	496	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.0
502	525	セガサターンで発見!! たまごっちパーク(専用パワーメモリー同梱)	SLG	7.0
503	497	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9903
504	498	水滸演武	ACT	6.9798
505	499	天地無用! 魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9722
506	500	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.9583
507	501	神風拳	ACT	6.9583
508	502	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
509	503	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	6.9375
510	504	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
511	505	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
512	507	柿木将棋	TAB	6.9142
513	506	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9134
514	508	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.909
515	509	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.9056
516	510	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9009
517	511	サイドポケット3	TAB	6.8888
518	514	Tactical Fighter	SLG	6.8888
519	512	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.8846
520	515	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.8846
521	517	Wizard's Harmony2	SLG	6.875
522	519	銀河英雄伝説	SLG	6.8692
523	516	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8684
524	518	七つの秘館	ADV	6.862
525	526	ナイトストライカーS	SHT	6.862
526	520	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
527	521	もうちゃ	PUZ	6.8461
528	523	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
529	524	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
530	527	ゲームの達人	TAB	6.8018
531	533	卒業クロスワールド	ADV	6.8
532	528	スカイターゲット	SHT	6.7957
533	529	ドゥーム	A•SHT	6.7894
534	530	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
535	531	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7741
536	532	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
537	513	m～君を伝えて～	SLG	6.75
538	534	シーバス・フィッシング	SLG	6.75
539	535	ズープ	PUZ	6.7333
540	522	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.7142
541	536	AI将棋	TAB	6.7045
542	新	actua GOLF	SPT	6.7
543	537	クリーチャーショック	SHT	6.6708
544	538	永世名人	TAB	6.6708
545	539	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.6666
546	540	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.6666
547	541	ダライアスⅡ	SHT	6.661
548	542	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.6538
549	543	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
550	544	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
551	546	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6235
552	547	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6216
553	548	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
554	549	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
555	550	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6092
556	545	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.6046
557	552	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5924
558	554	三國志リターンズ	SLG	6.5789
559	555	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
560	556	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.5675
561	557	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.5492
562	558	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5415
563	559	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
564	561	闘神伝URA	ACT	6.5263
565	562	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
566	563	フィッシング甲子園	SPT	6.5
567	564	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
568	565	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
569	566	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
570	567	ゲームの達人2	TAB	6.4864
571	568	ブラックファイアー	SHT	6.475
572	569	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4699
573	570	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4657
574	551	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	6.4615
575	572	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.44
576	573	だいすき	ADV	6.4375
577	574	闘神伝S	ACT	6.4304
578	560	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.4303
579	553	ウェルカムハウス	ADV	6.421
580	575	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4181
581	576	ホーンテッドカジノ(X指定)	TAB	6.4042
582	577	激突甲子園	SPT	6.3921
583	578	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.376
584	新	究極タイガーⅡ PLUS	SHT	6.3636
585	580	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
586	581	TETRIS S	PUZ	6.3479
587	582	ロックマンX3	ACT	6.3454
588	583	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
589	584	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
590	585	爆れつハンター	ADV	6.3164
591	591	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3012
592	586	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3
593	587	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2919
594	588	テトリスプラス	PUZ	6.2903
595	589	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
596	590	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	PUZ	6.2782
597	592	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
598	593	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
599	595	実戦麻雀	TAB	6.2307
600	594	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.2158
601	596	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2085
602	597	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
603	598	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
604	599	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.1956
605	579	BUG TOO!!	ACT	6.1764
606	600	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1659
607	601	逆鱗弾	SHT	6.1538
608	602	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.1534
609	571	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.1333
610	604	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
611	605	D-XHIRD	ACT	6.1267
612	606	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1136
613	607	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
614	608	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
615	609	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.0571
616	610	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0441
617	613	NIGHTRUTH(ナイトゥルース) Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0422
618	611	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.0389
619	612	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.0384
620	614	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0
621	615	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.9845
622	616	スペースインベーダー	SHT	5.9393
623	617	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.923
624	618	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
625	619	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
626	621	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	TAB	5.909
627	622	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
628	624	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
629	625	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
630	626	アドヴァンストV.G.(通常版／ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
631	627	バーチャルカジノ	TAB	5.8275
632	620	Race Drivin'	RAC	5.8242
633	603	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.8235
634	628	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
635	629	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
636	639	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.8
637	630	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7777
638	631	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7692
639	632	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.7647
640	623	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
641	633	「占都物語」その1	ETC	5.75
642	634	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
643	635	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
644	636	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
645	637	新海底軍艦	SLG	5.7142
646	638	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6923
647	640	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
648	641	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
649	642	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.6296
650	643	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.6086
651	644	出動! ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.5263
652	645	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
653	646	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
654	647	忍ペンまん丸	ACT	5.5
655	648	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4435
656	649	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.4428
657	650	戦略将棋	TAB	5.4375
658	651	クロックワークス	PUZ	5.4166
659	652	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.3888
660	653	ゲイルレーサー	RAC	5.3744
661	654	エルフを狩るモノたち一花札編一(18歳以上推奨)	TAB	5.3636
662	655	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
663	656	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.2777
664	657	Break Thru!	PUZ	5.2631
665	658	麻雀麗流島	TAB	5.258
666	659	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.25
667	660	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1692
668	661	サイベリア	SHT	5.1612
669	663	シミュレーション・ズー	SLG	5.1363
670	662	TAMA	ACT	5.1129

【サクラ大戦ミュージカル!】「たいっちょー(シュタタ)!」「んん?」「話題のサクラ大戦ミュージカル、早くもウチの“のんちゃん”が観てきたらしいっスよ」「おお、ワシは明日行くんじゃが。どうだったって?」「も一、お目々うるうるさせてましたよ。かなり良かったみたいっスよ」「ほほぅ。先週のサクラ特集では、会場の行き方を千葉ちゃんと、レッド越後屋殿が実践しておったがの、天王洲アイルなら、じつは品川駅の裏(港南口/東口)から、タクシーでワンメーターで行けるらしいで」「へー。じゃ3～4人で行く人なんかは、そっちがオススメっすね」「やっぱ、サクラ大戦は包括的にいろんなメディアのモノをチェックしてこそ、全体が見えてくるからの。このミュージカルも必見じゃて」「いつまででしたっけ?」「最終は4/15(水)じゃっ」「こっちも観るしかっ」「うむ」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
671	664	ダイダロス	SHT	5.0841
672	665	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0606
673	666	2TAX GOLD	QIZ	5.0526
674	667	球転界	PIN	5.0476
675	668	BREAK POINT	SPT	5.0
676	669	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.0
677	670	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.95
678	671	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
679	672	ハイオクタン	RAC	4.8571
680	673	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
681	674	Space JAM(スペースジャム)	SPT	4.8181
682	675	エアースアドベンチャー	RPG	4.7958
683	677	HORROR TOUR	ADV	4.7368
684	678	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
685	676	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.7234
686	679	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7021
687	680	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6805
688	682	タイタンウォーズ	SHT	4.65
689	681	バーチャルオープンテニス	SPT	4.6296
690	683	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
691	684	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5846
692	685	3D Lemmings	PUZ	4.5714
693	687	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
694	689	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	4.5409
695	686	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5277
696	690	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4156
697	691	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
698	694	ゲン ウォー	SHT	4.3636
699	696	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.3428
700	697	北斗の拳	ADV	4.3378
701	688	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	4.3157
702	698	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.3157
703	695	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
704	692	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.2941
705	693	トランスポート タイクーン	SLG	4.2142
706	699	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
707	701	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.1428
708	702	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
709	703	キューブバトラー	PUZ	4.1111
710	704	エルフを狩るモノたち	ADV	4.1095
711	705	バーチャルバレーボール	SPT	4.0326
712	700	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.0
713	706	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0
714	715	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0
715	707	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
716	708	熱血親子	ACT	3.8695
717	709	天下制覇	SLG	3.8461
718	710	必殺!	ACT	3.775
719	711	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7692
720	712	イエローブリックロード	ADV	3.6666
721	713	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
722	714	痛快! スロットシューティング	ETC	3.6551
723	716	龍的五千年	ADV	3.6363
724	717	麻雀狂時代 Cebu Island'96(18歳以上推奨)	TAB	3.6
725	720	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.6
726	718	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
727	719	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.4285
728	721	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
729	728	グリッドランナー	ADV	3.2592
730	722	STRIKER'96	SPT	3.2258
731	723	学校の怪談	ADV	3.2025
732	724	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1304
733	725	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.129
734	726	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.0975
735	727	ジョニー・バズーカ	ACT	3.0434
736	729	南の島にブタがいた	PUZ	3.0
737	730	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ(入門編)	ETC	2.9285
738	731	FIST	ACT	2.7647
739	732	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
740	733	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6436
741	735	スターファイター3000	SHT	2.6031
742	734	結婚～Marriage～	SLG	2.6019
743	736	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
744	737	カオスコントロール	SHT	2.5686
745	738	テラクレスタ3D	SHT	2.5652
746	743	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.5555
747	740	Defcon5	SLG+RPG	2.4716
748	739	カオスコントロール リミックス	SHT	2.4696
749	741	ハートビートスクランブル	ADV	2.4181
750	742	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.28
751	745	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.2751
752	747	デス クリムゾン	SHT	2.2666
753	746	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.2647
754	748	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2363
755	744	PLANET JOKER	SHT	2.2045

オッズ表サターン下位寸評
大冒険の航路を制したのは惑星戦士プラネットジョーカー!!

最下位ロードを突き進む、帝王「大冒険」号の航路に彗星デスが衝突っ!?とはじき出されていた先週。だが、マッハ無限大で惑星戦士PJがいきなり「大冒険号」を撃沈! 次号バミューダ海戦は予測不能だ!!

いきなりの不意打ちに轟沈した「大冒険」号。反撃は?

マッハ無限大惑星戦士PJ。いきおい余って帝王を撃沈。

サタマガ推奨名馬 Vol.38
セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 稲垣美緒

仙窟活龍大戦カオスシード

- ●ネバーランドカンパニー
- ●'98年1月29日発売
- ●6,800円
- ●SLG
- ●初回限定版のみ2枚組

読者	9.3275
本誌	8.0

打ちかけの原稿が入ったパソコン壊れて放心状態。トホホ。

ソフトDATA

元はSFCからの移植作。3/6号に6位で初登場したサターン版「カオスシード」は、2位、1位と登りつめ、3位、5位、14位、23位と下降した後、現在に至る。推定販売本数は、約1万5千本前後。

厩舎情報 カオスシード ひとくちメモ

「昔々、"洞仙"と呼ばれる仙人たちがおりました。彼らは死に瀕した大地を救うため、風水を操り、仙窟という不思議な洞窟を作ったのです。しかし人々は地下で仙術を使う洞仙を恐れ、討伐しようとしていました……」。洞窟を育てて勇者を敵とする、一風変わったシミュレーション&アクションRPG。SFCからの移植だが、前機種版をプレイした人も十分楽しめる。いつもゲーム機にセットされているようなゲームを、が制作者の願いというだけあって、何度も遊べる中毒性が心地よい。

これぞ「ゲーム」!!

シミュレーションでアクションもアリ。なんて聞くと、それだけで手を出さない人もいると思います。確かにシミュレーションだから、考えなきゃならないことはたくさんある。アクションがあるからキャラの操作もしなきゃならない。でも、プレイするとその「しなきゃならない」が快感に変わって、道を歩いてる時ですら(ええと、火の部屋に木の部屋をつないで……)とか考えてしまうようになるのが、この「カオスシード」のオソロしいところなのだ。紹介文の書き手としては悔しいけれど、カオスの面白さはマジで【やってみなくちゃわからない】。何がいいって、ゲームとして純粋に遊べるとこ。ほとんど気にならない読み込みの短さと、1ターンごとにできるセーブのおかげで、ゲームの進行が苦にならないのがその勝因1。それに「自分で行動して何かを産み出す」「自分の行動結果が目に見えてわかる」ゲームって、やっぱりうれしいよね。

仙窟っていう特殊な洞窟を育てる(=仙窟を広げたり、各部屋をパワーアップさせたりするってコト)には、たくさんの法則を覚えなきゃいけないけど、努力の成果としてリッチな仙窟ができあがったときの感激は、何とも言えません。RPGやアドベンチャーゲーム感覚のマルチシナリオが楽しめ、エンディングをいくつ見たかって達成率の表示がされるのもいい。仙窟を作る楽しさと満足感、シナリオを追うワクワク感と制覇したときの達成感。チビキャラでよいしょと壁を引っ張り、物や画面を引き出すときの奇妙な感覚(ついつい自分も力を込めちゃう)もクセになって、まさに1粒で3度おいしいゲームだと思うんです。

「そうは言ってもしょせんSFC版の移植だろ」と、画面が2Dで遊び方がSFC版とほぼ同じだから、そう思う人もいるかもしれない。けどそれは「カオスシード」が元から面白かっただけ。実際、移植といっても完全移植じゃない。シナリオやモードも当然増えてる。以前難しすぎた部分は、初めての人でもヤリ込んだ人でも楽しめるよう改良されてるし、音もアップ。そのうえ目標達成時の絵や、キャラのイラストも豪華になったとあっては、前にプレイした人も買うしかないです!

——ゲームって、プレイして楽しいと思うのが一番だと思う。とりあえず、同じシナリオを5回も遊んだゲームは初めてです。推奨理由、それじゃダメかな?

うれしいヘルプ機能はムービー&音声つき。ヒロインと老師が丁寧に解説してくれる。

check! 忘れちゃいけない、物語と登場人物

ゲーム性はもちろん、ギャグっぽいのにシリアスな物語に、個性的なキャラたちも大きな魅力。勇者たちを敵に回し、他人に理解されない仕事を続ける(マイペースな)主人公と、そんな主人公を理解し支えるヒロイン。仙窟作りを手伝ってくれる仙獣や、主人公を狙う敵にもしっかりした個性があるから、知らず知らずの内に世界に引き込まれちゃうぞ。

キャラ紹介やアレンジ音楽の詰まった、初回販売分のオマケディスクを見れば、カオスの世界をより堪能できるぞ。

可愛い仙獣たちは、仙窟作りだけでなく戦闘時も相棒として戦ってくれる。たまに小言を言われるけど、まあご愛敬。

最近の読者のコメントは?

基本的に記事を読んでいれば、発売前のソフトでも操作方法やプレイ感覚がだいたいわかるものだが、このソフトはさっぱりわからなかった。説明書やレクチャーモードでもピンとこなかったし。しかし、一度理解できたらとんでもなく楽しい。思い通りの仙窟を作れた時の満足感、そしてストーリー。名作といえる1本。(東京都・後藤正明)

開発スタッフからオススメのお言葉

歴史ある読者レースで、高い評価をいただいて、スタッフ一同たいへん喜んでいます。実際に体験された方々から、敷居の高さも「こだわり」であると評していただき、読者の懐深さを感じました。じつはスーファミ版の読者レースも1位だったんですが、売り上げランキングは……(涙)。とにかく応援ありがとうございました。

【いやあ、そろそろ】「たいちょー!」「おう」「そろそろゴールデンウィークっすねぇ」「おお……」「年の始めの頃は、なんか合併が多いんじゃないかっ……なんて、いっぱい読者さんらに言われましたけど、基本的にここんとこ、休みナシで突っ走ってきましたからねぇ」「休めるといいのぉ……。でも、ゴールデンウィーク明けは、またいろいろ大変じゃて」「…………な、なんかあるんスかね?」「…………」「……なんで黙ってるんだな、たいちょっ」「あ、いや。世の中にゃ、言えることと、言えないことがあるじゃろ。ほれ」「はー……。ま、何かあると」「今度新入社員が入るから、お前さんクビとかね」「そ、そりは困るんだなっ!」「ウソだって(笑)。ゲラゲラ」「あ、あっしはこれからも働かせてもらうんだなっ」「……ふーん。ま、頑張れや」「頑張るんだな」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇次回出走予定馬パドック情報

セガサターン春の話題作ラッシュもいよいよ本番！ まずは注目の３本を最速でチェックだっ!!

？着 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK／'98・3・26
5,800円（RAM必須／お買い得セット（7,800円））／ACT

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.0

過去最高ともいえるほど、完璧な移植だった。操作性も良く、連続技もバッチリ決まるし、そして問題のロード時間も、前作より長いのにもかかわらず、思ったほど気にはならなかった（デモカットしての話だが…)。他の部分も本当によくできていて、またモードもわりと充実している。しいて不満をいえば、拡張RAM 4Mに完全対応してほしかったことくらいだろう。そうすれば、もっとロード時間を短くできたかもしれないのに。（千葉県・荒井俊明・22歳） 欲をいうと、97年中に出してほしかった。（東京都・内浦充一・23歳）

？着 THE HOUSE OF THE DEAD

セガ／'98・3・26
5,800円（バーチャガン対応）／SHT

予想オッズ	？
本誌の平均点	8.66

グラフィックをアーケード版と比較するのは御法度。操作性や、ゾンビがやられた時のリアクションなどはアーケード版と変わらない感覚でプレイできた。残念だったのは、サターンのウリであると思われる「サターンモード」と「アーケードモード」の違いが使用キャラ程度にしかなかったこと。敵の配置などが変わっていたりしたら面白かったと思う。しかし、これらのことを考慮に入れてもサターンの中で１、２を争うガンシューティングゲームだと思う。（静岡県・藤巻雄一・21歳） 移植度はかなり高い。ゲーム中のロードが一見、テンポを悪くしてるみたいだけど、手を休めるポイントと思えばいいのでは。（福岡県・野口賢一・24歳）

？着 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

セガ／'98・3・26
6,800円（2枚組）／ADV

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.66

エヴァファンならずとも、誰にでも楽しめるアドベンチャーゲーム。エンディングも数種類用意されているし、プレイし始めたらクリアするまでやめられないという気持ちになってしまう。エンディングの高橋洋子が歌う「予感」もいい歌だし、１回クリアした後に出てくる２つの追加オプションもグー！　ただ、PORTRAITですべてのグラフィックを見ることができなかったのは残念。それから、何かエヴァならではの特典があればもっとよかったのに。（東京都・酒井渉・18歳） ゲーム性がないとか、とやかく言われているようだが、これはゲームではない。１つのエヴァの物語と捉えるべきだろう。そうすれば、純粋にドラマとして楽しむことができるハズ。（滋賀県・松浦史尚・26歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●ボクの友達は「ソレッタ・織姫」のことを「ソシエッタ代官山」と間違えやがる。（埼玉県・三郷健一・17歳）
●せがた三四郎は、ひそかに今年のベストドレッサー賞を狙っているらしい。（大阪府・小川明宏・25歳）
●バーチャロンの新作「オラタン」に出てくるバルバドスを見たとき、思わず使徒が攻めてきたのかと思った。（兵庫県・二ノ宮信貴・26歳）

セガサターンソフト総評

春はセガサターンの花が咲く！

いよいよ発売された超話題作「サクラ大戦2」。春休みが終わっても、まだまだみんな春の新作ラッシュで発売されたソフトをやりきれてはいないのでは？　来週と再来週はそんな春の話題作が一挙に登場する予定だ。みんなの評価の結果はどれも必見だぞ!!

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7443
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.2752
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.262
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2159
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1109
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.0647
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8539
8	8	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.796
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7462
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6256
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4984
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.4874
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.4308
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3408
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0974
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0092
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7758
19	19	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7169
20	20	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7396
21	21	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6964
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6702
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4662
24	24	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.3163
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1189
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8352
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4038
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.348
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5294
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.3902

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第１の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人３名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト１本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、先週に引き続き「サクラ大戦２～君、死にたもうことなかれ～」だ。大本命のこの新作が初登場時に、何着で登場するかを右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

引き続き「サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～」は何着だ？

【隊長さんの予想】これはやっぱ１着。うん１着でしょ。
【謎の予想屋の予想】あ、オレも…と言いたいのに２着か。

4/10・17号 当選者

4/10・17号着順予想「新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とします。オッズ表にランクインししだい発表しますのでもうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート２の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点４位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを１本（ピタリ賞なら２本！）あげるぞ。今週も引き続きセガエイジス最新作「ファンタシースターコレクション」の予想をしてもらうぞ。往年の名作の初登場オッズは、はたしてどうなるかなっ？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「SEGA AGES／ファンタシースターコレクション」は何点だ？

【隊長さんの予想】好きな人が買うから高いはず。9.3528。
【謎の予想屋の予想】むぅ。オレはちょい下。8.8364かな。

4/10・17号 当選者

4/10・17号オッズ予想「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で５名様に特別プレゼントとして、Ａ：パワーメモリー＆ジョイスティック、Ｂ：コードレスパッド２個、Ｃ：ジョイスティック２本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト１本をプレゼント。応募は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大５本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は４月16日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるＡ、Ｂ、Ｃの３つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で５名にプレゼントしちゃうぞ。

4/10・17号 当選者

4/10・17号応募者プレゼント（Ａ、Ｂ、Ｃコース＋お好みソフト）の当選者は愛媛県・森川道明くん、神奈川県・渡辺英明くん、千葉県・大田伸一くん、大阪府・今岡俊宏くん、静岡県・岡本圭子さんの５名だ。おめでとう！

【またまたスゴイす、サタマガッ】「さぁーて、来週のサタマガさんはっ？」「『予告ホームラン！』『スパロボ巻頭62ページ』『ギネス級の大特集』の３本です」「…………って、たいちょっ。それスパロボ特集のキャッチを分けてるだけなんだな」「おお……。バレたか。ちなみにスパロボは、来週62ページだけにとどまらず、再来週４月24日発売号でも60ページ以上を予定しとるんだなっ。なんと、２週で120ページオーバー！　まさに週刊誌ならではの大胆企画っ。他の記事もあいかわらず充実中。どうよっ、ハチィ！」「…………んがぐくっ」「…ニャロ」

読者レース応募券 4/24号

巻頭24ページ！詳細データで解説!!

マリーはどう？
ピエールはどう？
ホゲホゲはどう？

すべてのシーンを見逃さない!!

…………！
そこにいるの、誰!?

最強の大攻略!!

サクラ大戦2 Sakura Wars 2™

～君、死にたもうことなかれ～

●セガ●発売中●6,800円（3枚組）
●ドラマチックアドベンチャー
●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応

発売から、早1週間。すでに何度目かのプレイに突入している人もいることだろう。しかし、まだまだ「すべてのイベントを見た！」って人はいないんじゃないかな？　そこで今週は、サタマガが独自の徹底解析で作成したチャートを元に、巻頭24ページ大攻略を展開。すべてのシーンを見逃させないぞっ！

先週までのあらすじ

2年の時を経て、僕たちのもとに帰ってきたサクラワールド。うれしさのあまり急いでプレイして、ストーリーを忘れちゃった……なんて人、いないよね？　親切なサタマガは、そんな人にも完璧フォローしちゃうぞ。

帝劇周辺に新たな事件が!!

黒之巣会との戦いから１年。桜満開の隅田川に浮かぶ屋形船の中に、２人の軍人の姿があった。１人は帝国華撃団総司令長官、米田一基。そして、もう１人は、かつての花組隊長、大神一郎。うららかな陽気の中にも不穏な影が……。

わぁ……！
本物の……
本物の、大神さんですよね？

SCENE 1 大神帝撃に復帰

１年前、花組を率い見事帝都に平和を取り戻した大神は、帝撃を離れ古巣である海軍に戻っていた。しかし、再び魔の影が帝都の空を曇らせ始めた今、米田から復帰命令が下る。

みなさ～ん、
よろしくお願いしま～す。

SCENE 2 新人ソレッタ・織姫

大神と同時に、花組に入隊した新隊員が１人。イタリアから来たその少女の名前は、ソレッタ・織姫。入隊初日からわがまま言い放題の彼女。元星組というその実力やいかに!?

Scoop! キネマトロンに隠された秘密の数々

紅蘭自慢の新発明品、キネマトロン。この、蒸気で動く映像つきの蒸気式映写通信機は、離れた隊員とも簡単に連絡をつけることができるスグレモノ。戦場や移動先に携帯していって、帝撃本部と連絡をとることももちろん簡単だ。

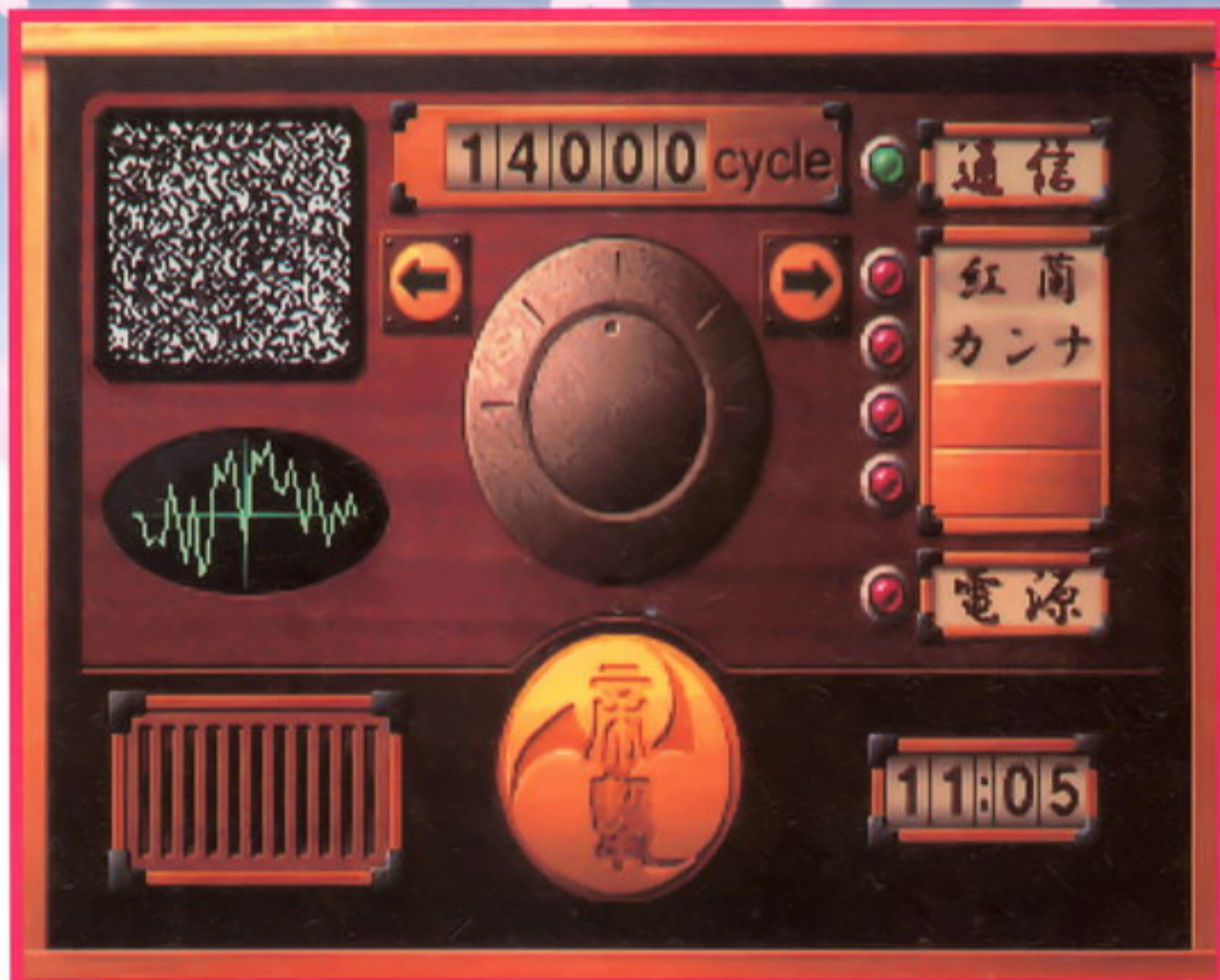
大神の自室に戻ればいつでも使うことができるこのキネマトロン、本来の目的である離れた隊員との通信の他に、いくつかの機能や放送などが隠されていることが判明した。うまく使いこなすために、ぜひチェックしておきたい。

遠隔地と映像つきで会話できるキネマトロンの秘密とは？

1コマずつていねいに調べると、面白いチャンネルも……？

秘密その1 通信番号リスト

キネマトロンは、通信に使うほか、特定の通信番号に合わせると、ニュースや占いといったラジヲ放送が受信できることが判明した。通信番号の例は以下に示した通り。特に冒険活劇「少年レッド」は、渕崎ゆり子さん（紅蘭役）が歌う主題歌も併せて要チェックだぞ！

通信番号	相手／内容
13510	少年レッド
13560	帝都ニュース
13700	紅　蘭
13800	すみれ
13900	マリア
14000	カンナ
14480	占　い

秘密その2 短縮ボタン使用法

ボタン1つで接続が可能な短縮ボタン。通信番号を合わせる手間がはぶけてとても便利だけど、登録するにはどうすればいいのだろう。答えは簡単、相手と一旦通信すればいいのだ。2話以降、キネマトロンを操作する機会があったら、左の通信番号表を頼りにこちらから接続し、先に登録を済ませてしまおう。

米田については、こちらから接続することはできないぞ。

秘密その3 電波の強さが変わる

キネマトロンの本体左側、画面の下にあるゲージに注目してほしい。だ円形のこの窓は、受信している電波の強さを表しているのだ。ゲージの振れ幅が最大になったところで通信ボタンを押せば、なんらかのリアクションが返ってくるぞ。未知の番組チェックに使おう。

ゲージの動きが少ないときは、接続ボタンを押してもどことも通信できないぞ。

放送や通信相手の通信番号に近づくにつれ、ゲージの振れ幅が大きくなっていく。

秘密その4 進む時間に要注意！

キネマトロンでの通信は、状況によって時間を消費する場合がある。特にフリー移動中の通信のとき、おおむね1回の接続、あるいは放送の受信で5分～10分程度の時間が経過する。あまり長い時間通信をしすぎると、時間限定イベントを逃してしまうことがあるので注意が必要だ。幸い、本体右下に時計がついているので、こまめにチェックして、貴重なイベントを逃してしまわないように注意しよう。もしかして、逆に時間限定でのみ接続できる相手も存在するかもしれないぞ!?

SCENE 3 さくらと織姫が…

なかなか心を開いてくれない織姫に、さくらが積極的に声をかける。この日も舞台の稽古をしようとステージに集まったのだけれど、結局さくらと織姫のケンカに発展してしまう。

SCENE 4 葵叉丹再び現る

そんな騒動の中、銀座・帝劇周辺に敵が現れる。しかも、その敵とは黒之巣会の使用していた脇侍を改良したもの。すべて倒したあと、帝劇の斜向かいの建物から現れたのは……。

第一話後半～第二話を完璧攻略!!

SCENE 5 再び立ち上がった花組の前に現れた敵…

大神たちの前に立ちはだかった漆黒の魔操機兵……それは、かつて黒之巣会との戦いであいまみえた葵叉丹の操る闇神威だった。この世にいないはずの相手を前に、立ちすくむ花組。事情を知らない織姫は、果敢に攻撃を仕掛ける。

織姫をかばう。

無謀にも向かっていった織姫に、叉丹の非情な一撃が……!!

お、おまえは!!
ま、まさか……
葵叉丹!?

辛く苦しい戦いの末、打ち破ったはずの葵叉丹。しかし、現実に彼は目の前に存在する。

黒之巣会首領、天海を復活させた反魂の術により復活した叉丹。彼に術をかけたのは誰?

反魂の術によって
我はふたたびよみがえった!

魔操機兵 闇神威見参!!

魔操機兵
闇神威

復活した叉丹の手足となる魔操機兵、闇神威。彼自身が持つ妖力の高さと、闇神威本来の能力が相まって、想像を絶する戦闘力を有する。

かばった場合

かばうを選択すると、大神が身を挺して織姫を助ける。めずらしく織姫の信頼度が上がるぞ。

織姫が危ない!!

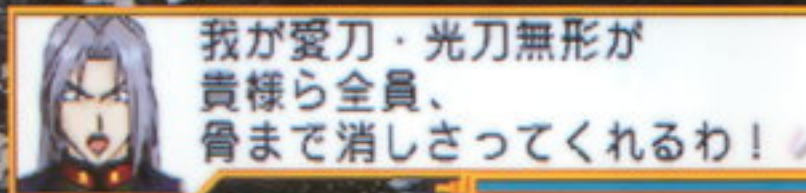
うぬっ! 邪魔だてするか
大神一郎!!

うぬっ! 邪魔だてするか
真宮寺さくら!!

いずれにしても、花組によって織姫のアイゼンクライトは守られるのだが……。

時間切れの場合

大神が立ちすくんでいると、さくらが飛び出して叉丹の攻撃を防御する。さくらの意外な行動に何を思う?

あーあ。本当に
おせっかいが好きな人たち……

我が愛刀・光刀無形が
貴様ら全員、
骨まで消しさってくれるわ!

左のときの選択によって、叉丹戦開始時の隊列が変わる。写真の例では大神が前になっているが、ここでさくらがかばった場合は、さくらのほうが先になる。戦況に大きな変化はないものの、この隊列の変化によって「かばう」などの使いどころが微妙に変わってくる。

それは…反魂の術によって蘇った葵叉丹こと「山崎真之介」だった!!

思いがけないきっかけから始まる叉丹戦。勝利だけを狙っていくのであれば、闇神威を花組4人で包囲してしまい、叉丹を叩き続けるのが一番だろう。隣接した敵への攻撃ができない織姫は、叉丹に密着してその動きを封じながらも、近づいてきた脇侍・改を倒すことに専念させれば、闇神威以外からのダメージを低減させることができるはずだ。また、耐久力が減ってきた場合には、回復を選択するより先にアイリスの必殺攻撃で巻き返しを狙おう。なぜなら、回復を選択すると、同系統命令である防御を選ぶことができないからだ。

激しい光と共に沈んでゆく闇神威。ひとまず脅威は去った。

葵叉丹!!
おまえは一体、
何のために戦っているんだ!?

剣を交えつつ、叉丹の、そして叉丹を復活させた者たちの目的を聞き出そうとする大神。

が、叉丹の口からは「帝都の呪い」「まやかしの平和」といったキーワードが洩れるのみ。

この帝都は呪われている……
愚かな人間どものせいで。

バ……バカなっ!?
呪われし帝都の力を得た
この私が……なぜ……

花組の連係により、なんとか闇神威を破壊したものの、敵の正体や目標はわからないまま。

勝利のポーズ 決めっ!!

山崎の言う「帝都の怨念」が意味するものは!?

闇神威を見事に打ち倒し、改めて織姫に向け、花組に協力するよう申し出た大神。まんざらでもない様子の織姫の腕を引き、花組恒例、勝利のポーズを決める。

そして、いざ帝劇に引き返そうと思ったその刹那……息も絶え絶えの叉丹が「待て」と立ち上がる。1年前、葵叉丹として帝国華撃団と渡り合ったこの男は、その時の戦いによって肉体をすでに失っている。彼は、反魂の術によって蘇ってまでして、何かを得ようとした。しかし、その力かなわず花組の前に破れさり、間もなく魂までも消滅してしまうという。そんな彼の姿を見た米田中将が一言……「山崎ぃ!」と。そう、叉丹の正体は、かつて米田と行動を共にした天才技術者、山崎真之介だったのだ。

それでは、大神さん。
そろそろ大帝国劇場に
帰還しましょう。

闇神威との決着がつき、光武・改を回収して帝劇地下格納庫へ戻ろうとした花組。だが……。

前作では、黒幕として暗躍し、帝国華撃団・花組に破れ去ったはずの葵叉丹だったが……。

私は、かつて葵叉丹という名で
貴様らと戦い……
この肉体を……失った。

鬼面をかぶった謎の男「鬼王」

力に溺れ、正義を見失った山崎真之介は、正義もしょせん力であると言い切る。断末魔の悲鳴にも似た高笑いを残し、今にも絶命の期を迎えそうな山崎の胸に、ひと振りの日本刀が。地中から突然現れ、いとも簡単に山崎の命の残り火を奪ってしまったその男は、「鬼王」と名乗り、山崎の愛刀、「光刀無形」を持って、夜の闇の中にすうっ……と消えてしまう。

戦い済んで……

ふと現れ、そしてふと消えてしまった「鬼王」のあまりの殺気に、戦慄を覚える花組の隊員たち。鬼王が新たな敵の首領なのか、だとすればその目的は……謎は果てしなく深まっていくばかりだった。

あのカルニバルの仮面のオトコ
すごい殺気……

鬼王の持つ雰囲気に「ただならぬもの」を感じた織姫。彼女の霊力も相当なものだ。

お兄ちゃん……
アイリス、恐い……

山崎のもつそれをはるかに超える殺気におびえるアイリス。鬼王の実力は計り知れない。

あの男が……
「新たな敵」なんでしょうか?

さくらの言うとおり、鬼王が新たな敵なのだとしたら、相当な苦戦を強いられるはずだ。

満開の桜の下で

再びふだんの生活に戻った花組の面々。昨夜の事件の衝撃は大きかったけれど、ここで弱音を吐いていては、とても帝都を守ることはできない。桜の花の美しさに、より決意を強固にするのだった。

まあ、もう少し
ここにいてあげても
いいかなー、なんて。

昨夜の戦いが終わったらイタリアに帰ると言っていたはずの織姫も、なぜか残ると言う。

かつての戦友を目の前で殺された米田。花見酒の中に何を見、何を想う。

あはははは……
なんて悲しい酒だ……
あははは……

花見で歓迎会のやり直し!!

アハハハハハハハ……

そして、第二話へつづく…

サクラ大戦2 第二話 PROLOGUE

五月、ある晴れた春の終わりに…

対山崎真之介戦からしばらくのあいだ、米田の表情には暗い影がついてまわっていた。常になにか考えごとをしているような感じで、だれかにその訳を聞かれても曖昧な返事しか返ってこない。その様子を心配していた大神に、ある朝、米田本人から、キネマトロンを使った呼び出しがかかってきた。

……先月の銀座での戦い以来、
米田支配人はずっと何かを
考え込んでいるようだ。

ふいにキネマトロンが呼び出し音を鳴らす。誰かと思い、あわてて応答してみると……。

通信コールは米田中将本人からだった。話があるので作戦指令室で待っているという。

ああ、ちょっと話したいことが
あるんだ。地下指令室まで
来てくれねえか？

キネマトロンをわざわざ使って呼ぶあたり、おそらくよほど大事な用であるに違いない。

第二話
アイリスの手紙

朝、米田からキネマトロンで呼び出された大神

地下につき、自動ドアから作戦指令室に入った大神。米田はすでにそこにいて、大神が来るやいなやスクリーンを示した。そこに映ったのは、先だって夜の銀座で戦った、山崎真之介の姿だった。

しばらくの沈黙のあいだ、スクリーンに見入る米田の険しい表情に、大神は思わず身を固くする。

とりあえず、
この画面を見てくれ。

作戦指令室に入るなり、なんの前置きもなしに、スクリーンを見るよう指示される大神。

この男こそ、かつての陸軍対降魔迎撃部隊の頭脳にして、前作で敵となった山崎真之介だ。

その名は……山崎真之介。
昔、俺と共に戦った仲間だ。

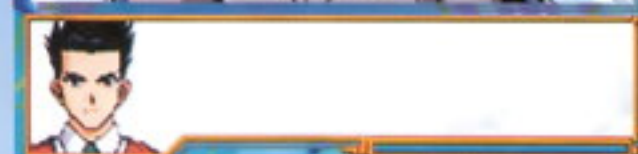
CHECK POINT かつて、米田と共に戦った“天才”山崎真之介とは？

山崎は、現在帝撃で使用されている霊子甲冑や翔鯨丸、轟雷号などの設計草案をした天才技術者だった。加えて高い霊力を持っていた彼は、対降魔部隊として在籍。だが、彼は“力”こそ正義と信じ、その“力”を求めるがゆえになのか、降魔戦争終結後どこかに消えてしまう……。米田の「力ばかりを信じすぎるなと言ったろう」という言葉は、そのことを差していたのだ。

そいつは俺にもわからねぇ。
どういう組織で、
何が目的なのか……

山崎の陰に隠れている組織の存在。はたしてその目的は……。

死に時を間違えた軍人ほど、
情けねぇモンはねえぜ。

なにを言っているんですか！
元気を出してくださいよ。
情けないですよ。

死に時を間違えたという米田に対し、大神は何を想い、そしてどんな言葉をかけるのか……。

かつての仲間全員と死に別れ、自分だけ生き長らえていることで自責の念にかられる米田。

PLAY BACK 陸軍対降魔部隊の栄光と結末

明治四十四年、明治という時代が終わりを告げ、元号が大正となる。この年、かねてより魔に対抗し得る戦力を、と唱えていた米田の手によって、陸軍内部に対降魔迎撃部隊が設立され、米田と同時に、真宮寺さくらの父である、一馬が配属される。しばらく活躍の場がなかったこの部隊は、陸軍内部からの評価も低く冷遇が続く。が、それが逆に幸いしてか、後に山崎真之介と藤枝あやめを迎え、精鋭中の精鋭が出揃うこととなる。時をおいて太正四年、空中船艦ミカサの建造によって帝都の封印が弱体化し、大量の降魔が発生、「降魔戦争」の勃発となる。初めて活動の場を与えられた対降魔部隊は、丸三年の時をかけ、降魔戦争を終結させる。だが、最後の戦いで真宮寺一馬は自らが持つ破邪の力を発動、その影響で3カ月後に死去する。

そして、七年前……
俺たちは、日本橋に現われた
巨大な降魔と戦った。

おそらく、新たな敵のねらいも
この帝都・東京なんだろうぜ。

降魔戦争から数えて3度、この帝都が悪しき力の標的となってしまったことを嘆く米田。

これが、その当時の写真だ。
以前、この帝撃にいた
藤枝あやめくんもいる。

陸軍対降魔部隊と降魔の最終決戦となったこの戦いは、真宮寺一馬の持つ破邪の力によって決着した。

降魔戦争終結後、一馬は死に、そして山崎は行方をくらませてしまう。黒之巣会との戦いで、藤枝あやめも……。

わはははは！
ばかやろう、冗談だよ冗談。
真にうけてんじゃねぇ。

心配顔の大神を笑い飛ばす米田。しかし、米田の言葉がまるきり嘘だとも思えない……。

……さて、俺はもう少しここ
残るが、おめえは新人歓迎会
準備でもしてろや。

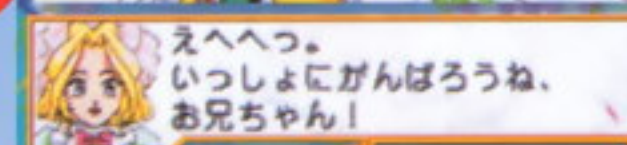
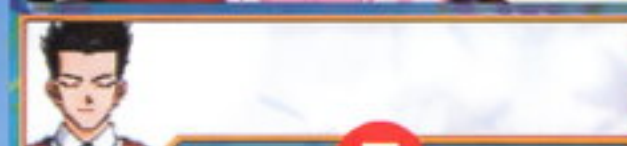
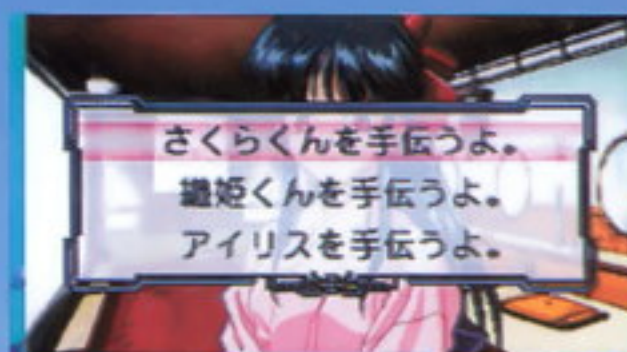
SCENE 1 新隊員歓迎会の準備をすることに

山崎についての推察を聞き終えた大神は、米田から新入隊員の歓迎会を準備するよう言いつけられる。作戦指令室をあとにした大神は、隊員を楽屋に集めるようさくらに指示する。新入隊員が来ることを知ったさくらとアイリスは、歓迎会に大賛成。一方織姫は、先月やったばかりだと消極的だが……。

CHECK POINT 手分けして用意をはじめる隊員たち…さて、誰を手伝う？

なにはともあれ歓迎会をすることになった花組は、それぞれ役割を分担して準備にとりかかる。

さくら、アイリス、織姫の3人のうち、誰を手伝うかの選択を迫られるが、最終的には必ずアイリスが同行することになるので、自分なりに好きなキャラクターを選択しておけばいい。ただし、フリー移動中のイベントの内容は、ここでの選択によって微妙に変化してくるので、2度目以降のプレイであれば意図的な選択も必要だ。

3人のうち誰を選ぶか……やはり、最初は素直に「手伝いたい」と思うキャラがオススメ。

織姫を選ぶと、いきなり断固として拒否される。そこでアイリスの登場。

さくらを選ぶと厨房の皿を取るよう言われ、そこにアイリスがついてくる。

これは便利！サタマガ特製!! 昼のフリー移動イベント発生チャート PART 1

二話の昼のイベントは、このチャートを見ればほとんどすべてを網羅することができる。ただし、同じ場所で発生するイベントでも、条件によって内容が変わることもある。記事をよく読んで、その条件を理解しておこう。もし、ここに記載されている以外のイベントを発見した場合は、表に直接書き込んでしまうといいだろう。

使い方　表中の各数字は、次のページから始まるイベント紹介のシーン番号に対応しています。数字の下に矢印が続く場合、その矢印が終わるまでのどの時間にその場所に行っても、該当するイベントが発生します。イベントごとに発生条件がある場合は、イベント紹介ページにてその条件を解説しています。

	地下1階〜									大帝国劇場1階																大帝国劇場2階																
時間＼場所	倉庫	鍛錬室	更衣室	浴室	水泳場	医務室	作戦指令室	蒸気演算室	格納庫	玄関	ロビー	売店	食堂	1F客席	厨房	来賓玄関	事務局	中庭	支配人室	音楽室	衣装室	楽屋	舞台袖	舞台	大道具部屋	テラス	ホール	2F客席	サロン	遊戯室	隊長室	空室	マリアの部屋	アイリスの部屋	紅蘭の部屋	すみれの部屋	？？？	さくらの部屋	カンナの部屋	織姫の部屋	書庫	屋根裏部屋
11:00	⑮			⑥			⑭		⑦	⑬		②				①	④			⑩		⑰							⑫		⑤			⑧						⑨		⑪
11:05	↓			↓			↓		↓	↓		↓			③	↓	↓			↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:10	↓			↓			↓		↓	↓		↓			↓	↓	↓			↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:15	↓			↓			↓		↓	↓		↓			↓	↓	↓			↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:20	↓			↓			↓		↓	↓		↓			↓	↓	↓			↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:25	↓			↓			↓		↓	↓		↓			↓	↓	↓			↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:30	↓			↓			↓		↓	↓		↓			↓	↓	↓			↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:35	↓			↓					↓	↓		↓			↓	↓	↓		⑯	↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:40	↓			↓					↓	↓		↓			↓	↓	↓		↓	↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:45	↓			↓					↓	↓		↓			↓	↓	↓		↓	↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:50	↓			↓					↓	↓		↓			↓	↓	↓		↓	↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓
11:55	↓			↓					↓	↓		↓			↓	↓	↓		↓	↓		↓							↓		↓			↓						↓		↓

フリー移動完全チェック!

見逃してしまったシーンもこれで完璧!!

さて、ここからアイリスと行動を共にしたフリー移動が始まる。まずは、楽屋を出る時に選んだキャラクターによって変わる「さくらのお願い」を先に片づけてしまおう。お願いといっても、用事は指定の場所に行くだけで終わる。サクサクと片づけて、他のイベントを見る時間をうまく確保しよう。

さくらの用事は、「厨房で皿を取ってくる」「事務局と売店で三人娘を誘う」のどちらか。

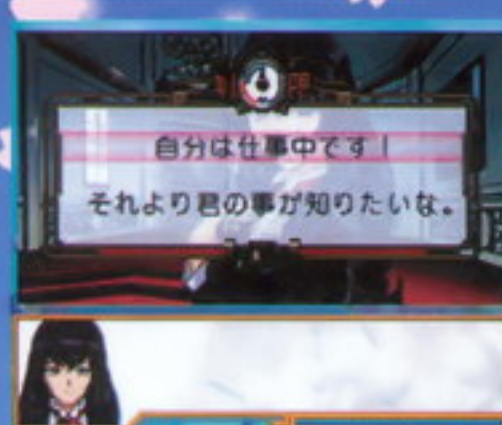
CHECK POINT ① 来賓用玄関（1F）

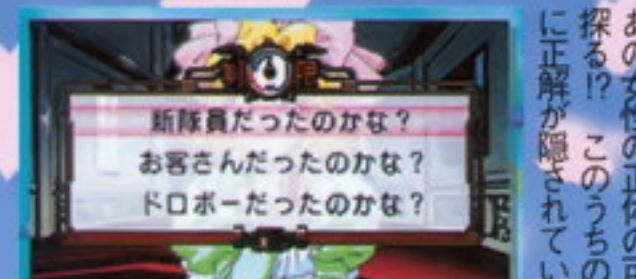
11:00～11:55全時間発生

アイリスといっしょに来賓用玄関まで行くと、黒髪の謎の美女が登場し、脈絡なく大神を誘惑しはじめる。油断していると同行のアイリスはもちろん、あとでさくらの信頼度まで下がってしまうので注意が必要だ。

謎の女性登場!!

いきなり美女が登場。このイベントは来賓用玄関前を通り過ぎるだけでも発生。

どこかいいところに行きましょうという彼女の誘いに対して、君はどう答える?

女性の態度にあんまりデレデレしていると、アイリスが怒り出してしまうので注意しよう。

一度女性と遭遇したあと、再び来賓用玄関に向かうと、さっきとは違うLIPSが発生する。

あの女性の正体の可能性を探る!?　このうちのどれかに正解が隠されているぞ。

CHECK POINT ② 売店（1F）

“さくらを選択”限定イベント

11:00～11:55全時間発生

売店に遊びにいくと、椿との会話と、ブロマイドの購入ができる。楽屋でさくらを選択していると、会話メニューの中に歓迎会に誘う項目が追加される。これを忘れるとあとでさくらに怒られてしまうので注意。

元気な椿ちゃん。売店にだけは毎月忘れずに顔を出そう。ブロマイドを買い逃すな!

さくらからの伝言を忘れずに伝えておくことで、歓迎会に三人娘も遊びにきてくれるぞ。

アイリスと行動を共にしている状態で、アイリスのブロマイドを買うと……信頼度アップ。

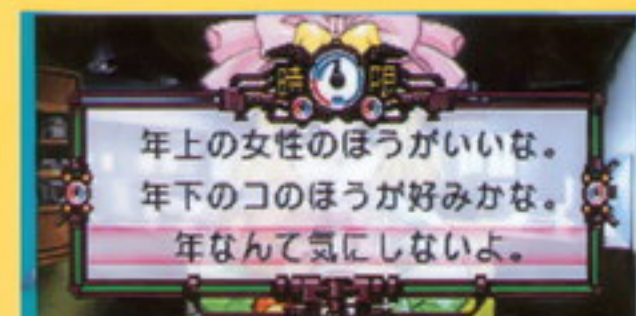
CHECK POINT ③ 厨房（1F）

“アイリスor織姫選択”限定イベント

11:05～11:55発生

さくらに頼まれてお皿を取りに厨房へ。時間限定イベントになっているのは、ここに寄ろうとするだけで来賓玄関前のイベント①が発生してしまい、11時ちょうどに来ることができないから。特別な理由はない。

イベント①から派生するアイリスのセリフ。こうした細かい仕掛けが随所にあるぞ。

お皿は、ここに来れば自動的に見つけることができる。クリックLIPSなどは発生しない。

思わぬところから、女性の好みの話題になってしまった。アイリスを喜ばせるには……。

CHECK POINT ④ 事務局（1F）

“さくらを選択”限定イベント

11:00～11:55全時間発生

事務局のリーダー藤井かすみと、ウワサ話が大好きな榊原由里がいる事務局。ウワサ話が聞ける他に、楽屋でさくらを選択していると、売店と同じように2人を歓迎会に誘う項目が発生する。これも忘れずに選択しておこう。もちろんウワサ話は、アイリス、織姫を選択した時でも聞くことができる。この時に聞くことのできるウワサは、「紅蘭の通信機」「織姫のピアノ」「東京湾埋め立ての話」「大神とアイリス」「地下の大浴場」「米田の秘書入隊」「大神と織姫」「新人は元星組」と計8個。「ウワサ話を聞く」を選択するたびに、順次内容が変わっていくぞ。

本当にウワサ話が大好きな由里。事務局に入ったとたん、新入隊員のウワサを聞かされる。

「用件を伝える」という項目は、楽屋で手伝う相手に「さくら」を選択した時にしか発生しない。

ウワサを聞き続けると、こんな重要そうな情報まで聞くことができる。意外とあなどれないぞ。

ちゃんと歓迎会に誘うのを忘れないように。帝劇三人娘を誘わなければならない条件の時に、事務局と売店に寄るのを忘れてしまうと、さくらにがっかりされてしまうぞ。こんな時以外でも、ウワサやブロマイドの仕入れも兼ねて、必ず顔を出す習慣をつけておこう。

CHECK POINT ⑤ 隊長室（2F）

11:00～11:55全時間発生

1回の通話で5分ずつ進むぞ！

アイリスを連れて自室に戻ると、紅蘭からもらったキネマトロンを発見され、通信しているところを見せてほしいとせがまれる。さっそく各隊員と連絡をとってみる。幸い、すみれ、マリア、カンナ、紅蘭と、出かけている隊員とは全員接続が可能。また、ここで通信以外の放送も受信できるようになっている。冒頭の通信番号表を見てチェックしてみよう。

「おじゃましまーす！」と入ってきたアイリスが最初に見つけたのは……。

不思議な機械に興味津々。ニューヨークにいるマリアとも交信できるとあって興奮気味だ。

キネマトロンで近況報告

マリア

通信番号：13900

花小路伯爵のお供としてアメリカに渡っているマリア。日本とは10時間の時差があるニューヨークにいる彼女だが、通信ボタンを押してみたら接続することができた。元気そうなアイリスの顔を見て喜ぶマリア。いちばん遠くに行ってしまっている彼女も、夏には戻ってくるらしい。

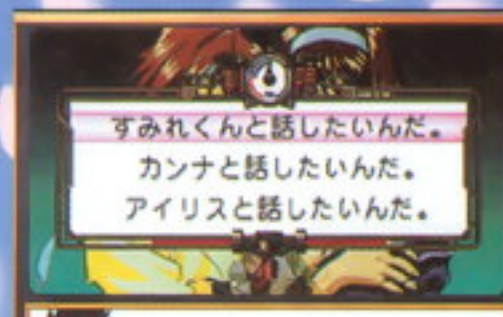
アメリカとの遠距離通信も余裕でできるキネマトロンの高性能さに、アイリスも大喜び。

すみれvsカンナ

通信番号:13800　通信番号:14000

顔を合わせればケンカをはじめるすみれとカンナ。この時も、どちらか一方に通信をいれると、たまたま同じタイミングでもう一方から連絡が入り、大神とアイリスを差し置いてのケンカになってしまう。

一話に引き続き、またもやキネマトロン上でケンカをはじめるカンナとすみれ。

結局、大神は誰と話をしたいのか、という展開になるので、ここでは本当に話したい相手を素直に選んでおこう。この会話がいったん終了したあとに、それぞれに接続しなおすと、もう一方の乱入がない会話を楽しむことができるぞ。すみれやカンナの近況をチェックして、彼女たちが帰ってきた時に備えておこう。

時間切れになってしまうと、やっぱり優柔不断な隊長、という扱いになってしまう。

紅蘭

通信番号：13700

花やしき支部にいる紅蘭。連絡を入れると、今月から始まったラジヲドラマ「少年レッド」のことを教えてくれる。また、先に少年レッドを聞いてからアクセスすると、今彼女が工房でしている秘密の作業の内容をちょっとだけ教えてくれるぞ。

アイゼンクライトもすごいけど…と前置きした紅蘭のしているスゴイこととはなんだろう？

CHECK POINT ⑥ 浴室（地下1F）

11:00～11:55 全時間発生

ようやく改装が終わって、出入りが自由になった地下の帝撃本部。浴室も大きくなったので、アイリスと2人で見学。大きいお風呂を見ると泳ぎたくなって、その時はさくらに怒られたらしい。では大神は……？

思ったことをすぐに行動に移してしまうアイリス。さくらと入浴中に、本当に泳いだとか。

大きいお風呂を見ると…性格ゲージにも影響しそうなLIPS。

CHECK POINT ⑦ 格納庫（地下2F）

11:00～11:55 全時間発生

地下2階になる格納庫。織姫が乗る、イタリアン＝ローズの霊子甲冑が見えるほかに、花組全員の光武・改なども収納されている。ここでアイリスから、この機体の名前の由来についてクイズを出題される。ビシッと答えアイリスにほめてもらおう。

光武・改など霊子甲冑だけではなく、轟雷号もこのエリアに収納されている。

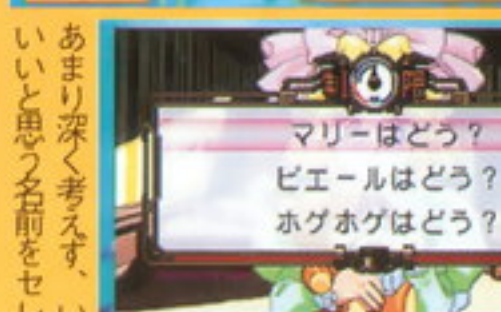
アイリスからクイズを出題される。ヒント、というか答えはこのページのどこかに……。

CHECK POINT ⑧ アイリスの部屋（2F）

11:00～11:55 全時間発生

アイリスの自室の前まで行くと、部屋の中に招待される。中に入ると制限時間なしのクリックLIPSが開始され、中でも目につくぬいぐるみの山をクリックすると、それぞれにちゃんと名前のついているぬいぐるみたちを紹介してくれる。その中に、まだもらったばかりのウサギのぬいぐるみが1匹いて、そのウサギの名付け親になってくれと頼まれる。キミのセンスで、アイリスが気に入るかわいい名前をつけてあげよう。

ジャンポールの友達のウサギに名前をつけよう

もらったばかりのウサギのぬいぐるみの命名を依頼される。

あまり深く考えず、いちばんいいと思う名前をセレクト。

キミの選んだウサギのぬいぐるみの名前、アイリスは気に入ってくれただろうか？

ひととおり、部屋の中のアイテムを見て回ったら、歓迎会の準備に戻ることにしよう。

フリー移動完全チェック! PART 2

気ままに動く織姫! さくらのご機嫌はこうしてとろう!

CHECK POINT ⑨ 織姫の部屋（2F）

11:00〜11:55 全時間発生

織姫の部屋に訪れてみた大神とアイリス。ところがノックすると「織姫なら、いませんけどー」と言われる。留守ならば仕方ない……なんて引き返そうとすると、声がしたのにいないわけないでしょ！　と、2人にバカにされてしまう。ここは素直に声の主を追及しておこう。うまく織姫に接触できると、アイリスのお願いで部屋の中を見ることができる。中には「ハイセンス」なものがたくさんならんでいて、織姫のプライベートの一端を知ることができるぞ。

……誰ですかー？
織姫なら、いませんけどー。

そうだ！
ねえ、織姫。
お部屋の中を見せてよー。

大神では言えそうにないお願いをしてしまうアイリスのおかげで、部屋の中に入れる。

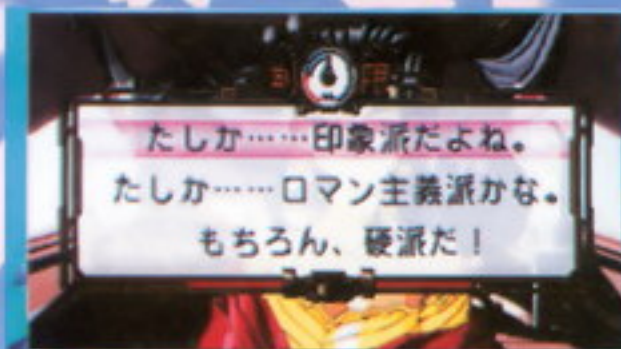
少尉さん、
この写真は
見せられませ〜ん。

写真を見ようとすると、すごい剣幕で拒否されてしまう。何が写っているのだろうか？

この絵は……
ルノワールが描いた物で〜す。

ルノワールの絵が飾ってある。もしかして本物なのだろうか？

手に取る。

時間の進みが遅い一択LIPS。無駄な刺激はしないほうが……。

たしか……印象派だよね。
たしか……ロマン主義派かな。
もちろん、硬派だ！

印象派、ロマン主義派、硬派の中から選択。正解は、もちろんひとつだけ。わかるよね？

CHECK POINT ⑩ 音楽室（1F）

11:00〜11:55 全時間発生

音楽室を覗いてみたら、織姫がピアノを弾いていた。相変わらずなかなかのテクニックで思わず聞きほれていると、織姫のほうがこちらに気づく。彼女が言うには、ピアノは自らのイマジネーションを高めるのに役立ち、そのイマジネーションは舞台などにも表れるらしい。ゆえにセリフ合わせは必要ない、と言い切る織姫。それに、振り回されているのは確かだけど、いかにも筋金入りの血統と名声を持つ世界的女優という感じがする。

あ、織姫だー！
ピアノを弾いてるー。

ピアノが本当に好きな織姫。事務局の由里や椿が言うには、繊細で素晴らしい演奏らしい。

ピアノをひくのは、自分の
イマジネーションを
高めるためでーす。

努力や練習ではなく、自らのイマジネーションの高さが舞台では重要だ、と語る織姫。

CHECK POINT ⑪ 屋根裏部屋

11:00〜11:55 全時間発生

今度は屋根裏部屋にいる織姫。まさに神出鬼没、といった感があるけれど、いったい彼女はここで何をしていたのだろう？　声をかけると、頬を赤らめながら、「何でもありませ〜ん」とその場を去ってしまう。

な、何でもありませ〜ん！
あなたたちには
関係ないでしょー？

窓のそばにたたずみ、じっと外を眺めていた織姫。彼女の瞳には何が映っていたのだろう。

でも、ホントに
何してたのかなー？

織姫でも、1人になりたいときがあるのだろうか。

あれ……
なんでこんなところに
織姫くんがいるんだろう？

CHECK POINT ⑫ サロン（2F）

11:00〜11:55 全時間発生

サロンをふらりと通りかかると、少し困った様子のさくらに出会う。織姫に手伝ってほしいことがあるのだが、見当たらないのだとか。ここで⑨〜⑪のどこかで見かけた、と伝えても、ふらふらとしているので結局つかまえることができず、適当なことを教えたとして、さくらの信頼度は下がってしまう。これを防ぐために、⑨〜⑪のすべてに立ち寄ってからさくらに会おう。こうすることで、さくらの信頼度がアップするぞ。

⑨〜⑪に行ってからここでさくらに会うと、さくらの信頼度がUP!!

少し、準備を
手伝ってもらおうと思って
探してるんですけど……

⑨〜⑪のすべてに行く前にさくらに会ってしまったら、この後のLIPSは時間切れを選択。

二人とも、織姫さんを
見かけませんでしたか？

劇場内を見回りながら歩くさくら。彼女の目的は……。

はい！
音楽室に行く途中で、
織姫さんに会えました。

ちゃんと3つ全部を回れば信頼度アップ。時間切れを選んだ場合は、信頼度に変動はなし。

CHECK POINT ⑬ 玄関（1F）

11:00〜11:55 全時間発生

ロビーから玄関を眺めて、これから来る新入隊員の予想をするアイリス。どんな人が来るんだろうと興味津々で、待ちきれなくてたまらないらしい。どうしてそんなに待ち遠しいのか、とたずねると、笑って、友達が増えるのがうれしい、と答えるアイリス。仲良くなれるといいね。

ねえねえ、お兄ちゃん。
新しく来る人って、
どんな人かなあ？

早く来ないかなー、と胸をはずませ新入隊員を待つアイリス。あとどれくらいの辛抱かな？

時間で移動する米田に要注意!!

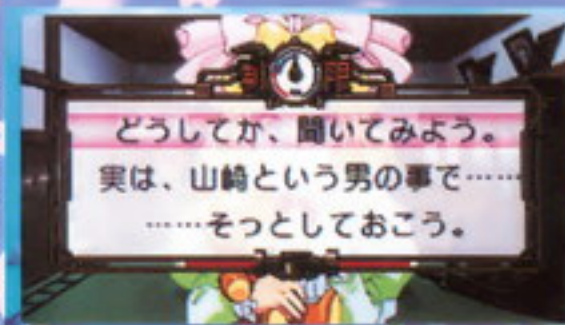
CHECK POINT ⑭ 作戦指令室（地下1F）
11:00～11:30限定発生

まだ地下で考えごとをしていた米田。アイリスと作戦指令室に向かったところ、彼女だけ外で待たされてしまう。ここで米田から、敵の存在を想定して、お前なら何をする？という質問を受ける。考えた末の結論を口にすると、その裏を突かれる。かといって黙っていても……。そんなやり取りをするうちに、米田から月組という組織の存在を知らされる。諜報活動の専門部隊で、敵の情報に関しては任せておけば問題ないと。

いちばん確実なのはやはり帝劇の防御を固めることだろうか。

かってよりその存在が噂されていた、隠密部隊・月組。

CHECK POINT ⑯ 支配人室（1F）
11:35～11:55限定発生

30分まで地下の作戦指令室にいる米田。支配人室で会うには、35分以降に訪れなければならない。朝の話からずっと悩んでいる様子の米田。その理由を知る大神は、アイリスの質問にどう答えればいいのだろう？

山崎の死や新たな敵など、米田の悩みの種は山積みだ。

ここはそっとしておいて、歓迎会で再び会うことに。

CHECK POINT ⑮ 倉庫（地下1F）
11:00～11:55 全時間発生

光武・改の部品や舞台の小道具など、様々なものが置いてある倉庫。ここで、さくらがなにか探し物をしているので手伝ってあげよう。さくらが探しているものは、くす玉、花瓶、垂れ幕の3種のうちどれか。倉庫に行くタイミングによって変わるぞ。ここでのポイントは、目的以外のアイテムも探してあげることだ。

ここで発生するダブルLIPSの中では、目的物を最初にゲットしてしまわないように注意。

指定されたもの以外の2つを先に探してから目的のものを見つけると、信頼度大幅アップ。

CHECK POINT ⑰ 楽屋（1F）
11:10～11:55全時間発生

冒頭でさくらに頼まれた用事を済ませてから楽屋に行くと、さくらからねぎらいの言葉を受けることができる。ただし、これは55分まで他のところを覗いて、フリー移動強制終了を待っても同じ。どうしてもフリー移動を途中で終了させたいときだけここに来て、「ここで待つ」という選択肢を選ぼう。それ以外の場合は可能な限りイベントを見るべきだ。

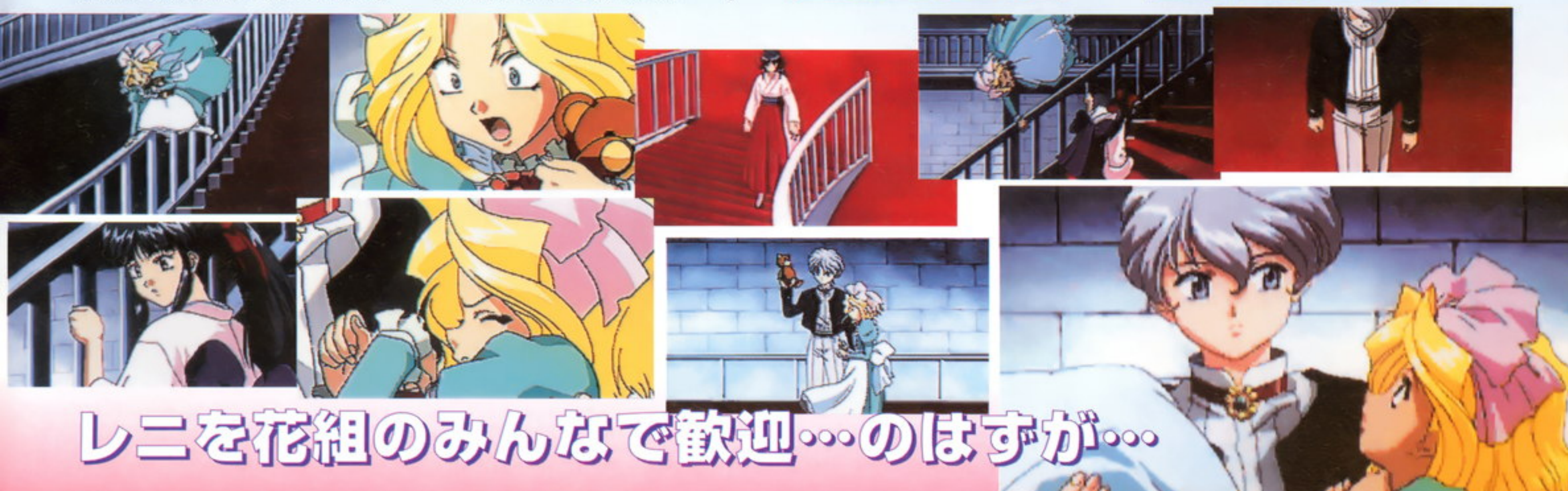
この後とどまるか、他に行くかを選択。とどまるとその時点でフリー移動は終了する。

SCENE 2 そして正午、もう1人の"天才"が花組にやってきた!!

歓迎会の準備が整い、さくらをはじめ全員が集合したところで、せっかくだからその新入隊員を迎えにいこう、という話になる。テラスから声をかければびっくりするかも、という提案で、アイリスと大神の2人は2階で待つことに。

ところが、外の天気について話をしている間に新人が到着してしまって、声をかけることができなかった。1階に降りようと駆け出したアイリスは、そのまま階段の手すりを滑る。しかし、その行く手にはさくらの姿があって……。

せっかくだから、という、いかにもさくららしい提案。

テラスに行こう！と、アイリスに神を引かれる大神。

レニを花組のみんなで歓迎…のはずが…

波乱の予感!? 帝撃にやってきた2人の新人

それにしても、新隊員が
男の子だったなんて
びっくりしちゃった。

空から降ってきた!? アイリスを軽々と受けとめたこの少年が、花組に新しく入隊する隊員、レニだった。彼は自己紹介もそこそこに自室に引き上げようとするのだが、そうなってはせっかく準備した歓迎会が無駄になってしまう。さくらや大神が引きとめて、ようやく楽屋で歓迎会の開始となる。

一緒にがんばろう！
無口なんだね……

ここで時間切れになると、大神もレニもしゃべらない、謎の沈黙がしばらく続いてしまう。

こちらからのあらゆる呼びかけに、無機質な反応しか示さないレニ。本当にかなり無口だ。

……命令があるまで
自室で待機してる。

もう1人の新入隊員…彼女の名は影山サキ

……というわけで、
こちらが同じ花組の隊員の
みんなだ。

今ひとつ盛り上がりに欠ける歓迎会。レニのそっけない態度に、みんなが戸惑い気味だ。そんな中、米田中将だけがなぜか1人で盛り上がっている。

紆余曲折があり、なんとか無事に歓迎会はスタートしたものの、レニは無口なまま……かつて、星組で同僚だったという織姫とも、かるく挨拶を交わす程度。レニの紹介が終わった後、米田がもう1人の新隊員を紹介する。彼女は陸軍の推薦で、米田の秘書的役割を担当するためにやってきた、影山サキ。

陸軍から着任 米田の秘書に

あの時は親切にしていただい
ありがとうございました。
とってもうれしかったワ。

来賓用玄関前のイベントで彼女に会っていると、思った通りこういう展開になって……。

これまた思った通りさくらがスネてしまう。相変わらず、さくらのやきもちやきは健在!?

……あたし、知りません！

SCENE 3 楽しい歓迎会の最中に緊急出動のサイレンが!!

米田が「パァーッと行こう！」と言って、これからどんちゃん騒ぎが始まる！ というときに、緊急出動の警報が鳴り響く。せっかくのパーティがつぶれてしまったと嘆くアイリスをよそに、レニは先ほどまでとはまったく違う勢いで、敵の出現場所や数、アイゼンクライトの置き場と集合場所を矢継ぎ早に聞いてくる。すべては作戦指令室に集合してからだ、という大神に、レニは「それだけわかれば十分」と言い、さっさと楽屋を出ていってしまう。再びあっけにとられる花組の面々……。

あーあ……パーティが
なくなっちゃった～。

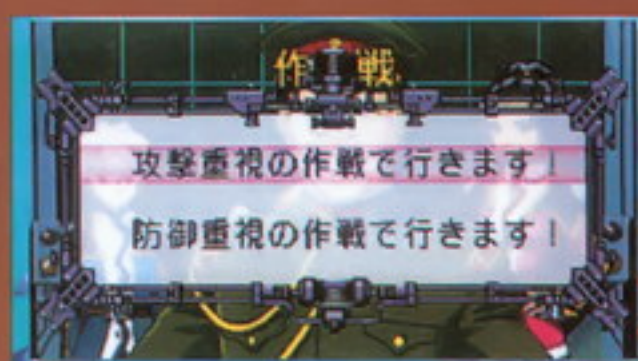
歓迎会を楽しみにして、大好きな大神と一緒にせっかく準備したのに……とアイリス。

それで……敵の規模は？
……出現場所は？
敵の武装は何？

警報が鳴った途端に豹変して、情報収集を始めるレニ。

CHECK POINT 出撃前に本戦闘の作戦を決定せよ

敵の位置は鶯谷、そして目的は不明だが突然大量の脇侍・改が出現したという今回の戦闘。ここで米田から、防御型か、それとも攻撃型か、と作戦の決断を迫られる。防御型を選ぶと、翔鯨丸により回復用の圧縮蒸気が投下され、また攻撃型を選ぶと、同じく翔鯨丸から、こちらは砲による攻撃によって脇侍・改の耐久力を減らしてから戦闘に挑むことができる。基本的に、こうした作戦の決断によって、著しく戦闘が有利になったり、不利になったりということはない。自分のスタイルに合わせて選択すれば問題ないだろう。

作戦
攻撃重視の作戦で行きます！
防御重視の作戦で行きます！

考え方によっては2通りの戦闘が楽しめる、ともとれる。2回目以降のプレイでは逆を。

◀どちらを選ぶ!?

よし、レニ、織姫くん！
アイゼンクライト、起動だ!!

作戦選択が完了し、大神から隊員に出撃命令が下る！

青い機体のアイゼンクライト出撃!!

……それより、長官。
敵の出現地点と、数は？

レニ・ミルヒシュトラーセ

サクラ大戦2 〜君、死にたもうことなかれ〜 隊員手帳

年齢：15歳　生年月日：1909年12月24日　身長：147cm　体重：38kg
血液型：O型　国籍：ドイツ

ドイツが生んだ戦闘機械？

元星組で織姫と共に活動をしていたことのあるレニ。徹底して無口なことから、ふだんの生活ではなかなかその素性を知ることが難しい隊員だ。資料から、その生い立ちや性格などを見てみよう。

機密事項其之一 ミルキーウェイに生まれ出て

プロフィール

英語にするとミルキーウェイ、つまり天の川という名前を持つ彼の素性は、実はその名と、ドイツ生まれであるということくらいしかわかっていない。幼い頃から徹底した教育を受け、戦闘マシーンとして育ったという記述があるものの、どういった家の生まれで、どういった訓練をされたかという記述がまったく残っていないのだ。加えて、普段あまりしゃべらないことから、花組の中では最も謎の多い隊員であるといえる。

……………

基本的に、あまり、というかまったくしゃべらないタイプで感情を表に出すようなことがない。

機密事項其之二 感情を心の奥に押し殺して……

入隊前は……

物心ついた頃から、戦いに関する情報のインプットしかされなかったレニは、人を信じたり、また喜怒哀楽を表現したりと、人間的な感情を持ち合わせていない。戦いに関しても、そこにあるデータと目の前に広がる現実のみをもとに作戦を構築し、それを寸分の誤差も、また微塵のためらいもなく実行する。このため、例えば「市民のために戦う」といった戦闘主旨は理解できず、最優先事項が「市民の安全確保」であるという認識しか行わない。徹底した現実主義者なのだ。しかし花組では、平時に帝劇舞台への出演がある。感情のない彼が見せる演技は、いったいどのようなものなのだろうか。

機密事項其之三 攻撃到達距離の長い遊軍タイプ

戦闘能力特性

さすがに徹底的な英才教育を受けたとされるだけあって、レニの戦闘能力は他の花組の隊員にもまったくひけをとらない。長く大きい槍（ランス）を使って攻撃を行う彼は、その武器の形状から攻撃範囲が若干広くなっている。ただし、すみれのように複数の敵を一度に貫くことはできないので、緻密な作戦をもとにヒット＆アウェイを繰り返して戦うタイプであるといえるだろう。彼の実力を見極めて最適な指揮を執る必要がある。

通常攻撃・範囲:直線3マス

使用武器・特製ランス

西洋に古くからある武器、ランスは、長い柄と大きな矛先が特徴の槍。直線方向にしか攻撃できないが、そのぶん3マスと他の隊員に比べ到達距離が長いので、特徴的にはすみれとマリアの中間にあたる。遊軍として使おう。

必殺攻撃・範囲:直線3マス

ダス・ラインゴルト

ラインの黄金、という意味を持つレニの必殺攻撃。ランスからエネルギーの波状攻撃を叩き込む。攻撃範囲は通常攻撃と同じなので、五行衆に前線の後ろから使うのがいいだろう。

帝国華撃団、翔鯨丸で出撃！

SCENE 4 鶯谷(うぐいすだに)に黒鬼会五行衆出現！

敵の出現場所は鶯谷。一斉に咲き乱れた藤を見るため、観光客が多数集まっていたところに、突如として現れたらしい。その目的は不明だが、とりたてて妖力反応が高い場所というわけでもないため、おそらく単なる陽動作戦であると推測される。レニが花組に加わって最初の戦闘となるこの鶯谷戦、まずは彼の戦力を確かめてみよう。

帝都を守っている
帝国華撃団とかいう奴らは
まだあらわれねえのか？

帝国華撃団を待ちかまえる金剛。まるで花組と戦うためにこの騒ぎを起こしたような口ぶりだ。その真の目的はどこにあるのだろう？

一方、こちらは戦略家の木喰。並んだ蒸気火箭の向こうに陣取って、帝撃がどのように攻めてきても負けることはない、と自信満々。

ふおっほっほっ……
どのような鼕がこようとも
ワシの計画は完璧じゃ……

黒鬼会五行衆・金剛(こんごう)

その風貌と同じようにして、中身も豪傑な性格の金剛。木喰とはまったく正反対の性格で、こまごまとした謀略とか、遠回しな作戦といったことを嫌う。敵を見るや真正面から向かっていってぶつかり合う、まさに武闘派と呼ぶにふさわしい男である。

衆にゃ、殺さねえぞ!!

待っていたぞーっ！
帝国華撃団!!

男も惚れるとはよく言ったもので、敵ながら気持ちいいほど腹の据わっている大物。花組を見たときの「強い敵を見るとゾクゾクするぜ！」という金剛のセリフは、そんな性格をもっとも的確に表現している一言だろう。

黒鬼会五行衆・木喰(もくじき)

計略を練り、相手を自らの策に陥れることを至上の喜びとする木喰。知力や精神力には長けているのだが、身体が弱いために、常に蒸気ポッドに乗って移動しており、それゆえ霊子甲冑を使った直接的な戦闘もあまり好まないようだ。年齢は99歳。

すべてはワシの計算通りじゃ

帝都は
邪悪なるエネルギーによって
繁栄したのじゃ。

黒鬼会内部でも、その頭脳をもって、作戦や戦略の構築から、魔操機兵の設計や調整といった技術面に関することまで、幅広く受け持つ木喰。計算で割り切れない事象を嫌い、愛や信頼といった不確定な要素を否定する。

帝国華撃団参上!!

色とりどりの煙と共に現れる、我らが帝国華撃団。しかし、どういうわけかレニの姿が見えない。それもそのはず、気配を隠して別行動をとっているのだ。突如として音もなく現れたレニは、木喰の背後からその魔操機兵をひと突き。自らの計算を超えた予想外の攻撃に、木喰はいとも簡単に倒れる。

レニ、背後から先制攻撃!!

背後から奇襲をかけるレニ。そのあまりの強力さに木喰は一撃で沈められてしまう。勝つためなら、手段はまったく選ばないようだ。

攻撃命中。

見事に木喰の魔操機兵を捉えたレニのランス。これで、敵側の指揮をとるのは金剛のみとなる。

負け惜しみを残して、戦わないまま撤退してしまう木喰。計画が狂ったことを悔やんでいる。

お、おのれ！　ワシの計算を
越える奴がおるとは……

CHECK POINT 翔鯨丸による援護を受けて戦いを有利にせよ!

攻撃型を選んだ場合

出撃前に米田に問われて選択する作戦。攻撃重視を選んだ場合、翔鯨丸の援護射撃によって点在する脇侍・改の体力をあらかじめ奪うことができる。障害となる脇侍・改を簡単に倒せるようになるので、蒸気火箭の攻撃から逃げやすい。速攻で決着をつけたい場合に。

選んだ作戦によって援護内容が変わるぞ!

防御型を選んだ場合

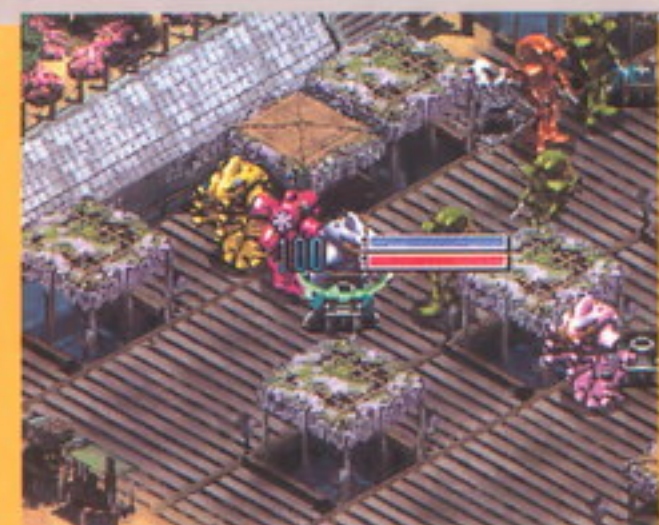
一方こちらは防御型。翔鯨丸から、援護射撃の代わりに、回復アイテムである圧縮蒸気を投下する。蒸気火箭に向かうまでの間に回復ポイントが増えるのだが、一度攻撃してから乗るという手順が必要なため、逃げるのが難しく、ダメージを受けてしまいがち。

この戦闘で最大のネックとなるのは蒸気火箭。左下のカコミにもある通り、筒先の向いている方向に対して無限の間合いを持つために、うかうか前に立ってしまうと大きなダメージを受ける。蒸気火箭の弱点である後方から、唯一近づくことのできるレニを使って、まず最初に安全な場所を確保してから作戦活動に移るといいだろう。その後に、レニが作ったルートを使って、織姫など攻撃範囲が大きい機体を一気に右上まで動かし、すべての火箭を破壊してしまおう。

翔鯨丸による援護。作戦によってこのあとの効果が変わるぞ。

切り込み隊員を決め、"かばう"を使って先に行かせるのも手だ。

POINT 回復蒸気を有効活用せよ!

鳥居前や蒸気火箭の右後方に位置する、鉄の円盤が跳ね上がったような装置。これは蒸気スタンドといい、上に乗ることで蒸気を補給、耐久力を回復することができる。作戦で防御を選んだときに投下される圧縮蒸気も、使用手順は違うが用途は同じだ。

脇侍・改らを全滅させると、対金剛(魔操機兵 大日剣)戦が…

蒸気火箭の砲撃をくぐり抜け、点在する脇侍・改をすべて破壊すると、高台で事の推移を見守っていた金剛が降りてきて、戦闘が自動的に対金剛戦へと移行する。幹部専用の脇侍・改、黄童子を4体従えて登場する金剛は直線方向に3マスの攻撃範囲をもつ白兵戦タイプ。加えて他の脇侍・改より攻撃力・防御力共に高くなっている黄童子が周囲を固めているので、受けるダメージがかなり高い。タイミングよく回復することを念頭に入れた戦略の組み立てが必要になるだろう。

敵戦力CHECK この敵に注意せよ!

ここから先は脇侍・改、ボス以外にも特殊な敵やフィーチャーが多数登場し、戦略性に深みを与える。この戦闘で現れるのは、蒸気火箭(前哨戦)と黄童子(対金剛戦)の2種。蒸気火箭はその前に立つとダメージを受けるため、前進するたびに物陰に隠れる必要がある。また黄童子は他の脇侍・改と比べ機動力や戦闘力が高いので慎重に対処する必要がある。

蒸気火箭

移動や方向転換はできないが、筒先の向いている一方向のみに対し、無限の攻撃範囲を持つ蒸気火箭。かわりに攻撃力がそこそこに高いので、正面に立たないように注意しよう。

黄童子

金剛直属の幹部専用脇侍・改、黄童子。通常の脇侍・改であるイ型、ロ型などよりもはるかに高い能力を持つ。全体が金色に輝くその姿が、その戦闘力と、幹部直属であるという証だ。

鬼神轟天殺!

金剛の必殺攻撃、鬼神轟天殺。広範囲にわたり強力な雷を落とす。避けることより受けたあとのことを考えよう。

大日剣の耐久力が限界を超え、ひとまず退却する金剛。その前に、花組隊長である大神の名を尋ねてきた。

太くまっすぐに伸びる光の中に消えていく金剛。そう遠くないうちに、再び刀を交えることになるだろう。

金剛を撃退!!

SCENE 5 黒鬼会を撃退した夜、あらためてレニの歓迎会が！

無事に金剛を打ち負かし、帝撃に帰投した花組の面々。自室に戻り、気づくと夜の9時を回っていた。そういえば、レニとサキの歓迎会が途中で終わったままだった、と思っているところに、さくらがやってくる。隊員だけで集まって、サロンでレニの歓迎会の続きをやろうというのだ。さっそく身支度をして、サロンに向かうが……。

あの……さくらですけど、
大神さん、よろしいですか？

ですから、サロンで
歓迎会のつづきを
やろうと思うんです。

結局昼のうちにちゃんとしたコミュニケーションがとれなかったので、やはり、このあたりで改めて挨拶しておく必要があるだろう。

3つの選択肢のうちどれを選んでも、さくらの信頼度が変化する他は同じ結果となる。二つ返事でのっておいて、損はないはずだ。

よし、行こう。
めんどうだなあ……

クッキーがきっかけでとんだ騒動に

サロンに集まった大神たちは、さっそくレニの歓迎会の続きを始める。夜だったので料理も用意できなかったが、かわりにアイリスが父親から送られたクッキーを持参してきていた。ところが、その「父親」というキーワードがきっかけで、織姫の機嫌が急に悪くなってしまう。「パパ、パパって、バッカみたい！」という言葉に、アイリスはまたも感情と力の制御が効かなくなり大暴れ。そして彼女はどこかに消えてしまう。手遅れになる前にフリー移動で捜すのだ！

あのね、パパから
お手紙といっしょに
とどいたの！

どこで手に入れたのという質問に端を発し、パパ自慢の開始。

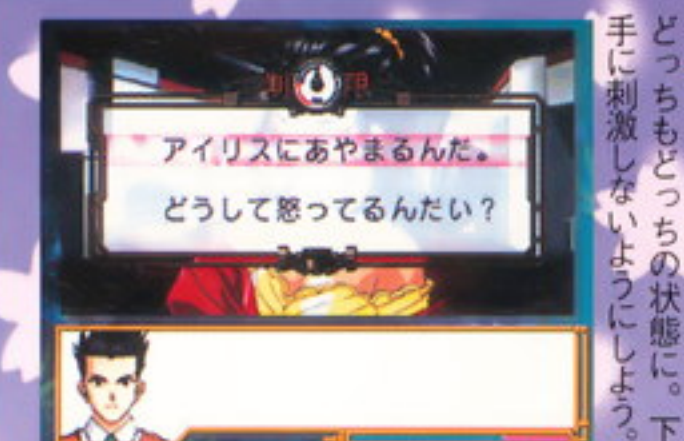
まったく、さっきから
パパ、パパ、って
バッカみた～い!!

織姫の言葉にアイリスが揺れる。アイリスが何か織姫を怒らせることを言ったのだろうか？

みんな……
みんな、だいっきらい!!

アイリス大暴走!!

よかったね、アイリス
俺とパパとどっちが好き？

こういうときには、アイリスをうまくほめてあげることが大切。

アイリスにあやまるんだ。
どうして怒ってるんだい？

どっちもどっちの状態に。下手に刺激しないようにしよう。

隊長室は要注意!!

今、ちょうど紅蘭と
花組のお話を
してたんですのよ。

フリー移動時ならいつでも隊長室でキネマトロンに触ることができるが……。

フリー移動イベント発生チャート PART 2

基本的なチャートの見方は、PART1と同じ。イベントが発生するシーンを時間軸で表示してあるぞ。ただし、隊長室にあるキネマトロンにまつわるイベントは、会話をするたびに、時間が経過していってしまうので注意が必要だ。行くか行かないかはキミしだい？

地下1階～

時間＼場所	倉庫	鍛錬室	更衣室	浴室	プール	医務室	作戦司令室	蒸気演算室	格納庫
10:00			②						
10:05			↓						
10:10			↓						
10:15			↓						
10:20									
10:25									
10:30									
10:35									⑦
10:40									↓
10:45									↓
10:50									↓
10:55									↓

大帝国劇場1階

時間＼場所	玄関	ロビー	売店	食堂	1F客席	厨房	来賓玄関	事務局	中庭	支配人室	音楽室	衣装室	楽屋	舞台袖	舞台	大道具部屋
10:00										⑧		⑥				⑤
10:05		④								↓		↓				↓
10:10		↓								↓		↓				↓
10:15		↓								↓		↓				↓
10:20		↓								↓		↓				↓
10:25		↓								↓		↓				↓
10:30										↓						↓
10:35										↓						
10:40										↓						
10:45										↓						
10:50										↓						
10:55										↓						

大帝国劇場2階

時間＼場所	テラス	ホール	2F客席	サロン	遊ぎ室	隊長室	空室	マリアの部屋	アイリスの部屋	紅蘭の部屋	すみれの部屋	レニの部屋	さくらの部屋	カンナの部屋	織姫の部屋	書庫	屋根裏部屋
10:00	③			①		★			⑨			⑪					
10:05	↓					↓			↓			↓	⑫				⑬
10:10	↓					↓			↓			↓	↓				↓
10:15	↓					↓			↓			↓	↓				↓
10:20	↓					↓			↓			↓	↓				↓
10:25	↓					↓			↓			↓	↓				↓
10:30						↓			↓				↓				↓
10:35						↓			↓				↓		⑩		↓
10:40						↓			↓				↓		↓		↓
10:45						↓			↓				↓		↓		↓
10:50						↓			↓				↓		↓		↓
10:55						↓			↓				↓		↓		↓

CHECK POINT ① サロン（2F）
10:00　限定

一番最初の10時ちょうどにしか発生しないイベント。開始直後サロンに戻るのだ。

花びんやイスは、あたしが片づけておきます。

怒ってサロンを飛び出したアイリスを追ってフリー移動が開始されたらすぐ、サロンに戻ってみよう。

アイリスの暴走によって散らかってしまったサロンを片づけるさくらを見ることができるぞ。

このイベントはフリー移動開始直後の10時ちょうどにしか発生しない。一度目の移動先選択で別の場所を選択してしまった場合、フリー移動の最初からやり直さなければ見ることができないのである。今後もこういった時間限定イベントは発生するので、細めに探しながら進めていこう。

CHECK POINT ② 更衣室（地下1F）
10:00～10:15 限定

織姫が入浴中!!

フリー移動といえば売店とシャワーといわれるほど（?）、前作ではお楽しみだった恒例の入浴イベント。本作でもそれを期待して、新調された浴室に行ってみる人は多いんじゃないかな？　そして実際に行ってみたら……やっぱりあった、更衣室に派手な服。そう、織姫が入浴しているのである。

理性がいくら逆らっても、体が勝手に浴室のほうへ向かってしまうような人は必見のイベントだぞ!?

……ん!?
こ、このハデな服は……
お、織姫くんのじゃないか!?

更衣室に行くと、ロッカーに派手な服が。こ、この流れはおなじみの……。

体が勝手に風呂場の中に……
外に出よう。

か、体が勝手に風呂場の方へ……アイリス探しは!?

…………!
そこにいるの、誰!?

以後、おフロに入るときは少尉さんを部屋にとじこめて入るようにしま～す。

やっぱりあった、ちょっぴりお色気お風呂シーン。前作でジャマものだった（!?）すりガラスもないぞ。

バレたらやはり怒られる。しかしこのイベントを見ないと見られない場面も。

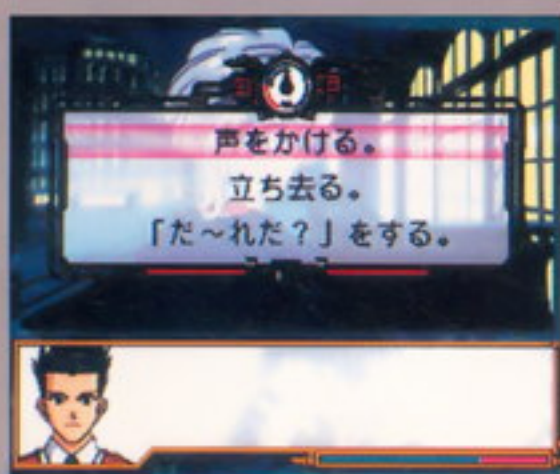
CHECK POINT ③ テラス（2F）
10:00～10:25 限定

レニの投げ技が決まる!!

アイリスを捜し帝劇内を歩く大神は、テラスに一人たたずむレニを見つける。新人とのコミュニケーションをはかろうと、後ろから近づく大神だったが、背後から声をかけた刹那、大神の身体は宙を舞っていた。幼い頃に身に着けた護身術である。戦闘マシーンの名はダテではない。

（こんなところで……
何をしてるんだろう？）

おや？　あれはレニ。テラスで何をやっているのだろうか？

声をかける。
立ち去る。
「だ～れだ？」をする。

後ろから近づいて……なんて声をかけようかなぁ。

うわあぁぁぁぁぁぁぁぁ!!

すると、一瞬にして宙を舞う大神。「……ボクの背後から近づかないほうがいいよ」

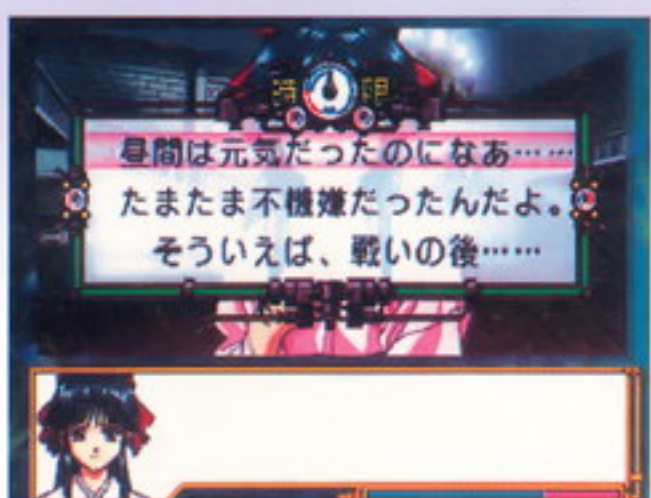
CHECK POINT ④ ロビー（1F）
10:05～10:25 限定

ロビーに行くと、大神は自分と同じくアイリスを捜しているさくらに出会う。さくらもまだアイリスの居場所はわからないというが、いったいアイリスはどうしてしまったのだろう。織姫の言葉がよほど勘に触ったのだろうか。それとも……？

何か心当たりはないかと、さくらと話す大神。……そういえば、黒鬼会との戦いの後、幸せそうな母子をみるアイリスは寂しそうな目をしていた……。そう、普段は明るく振る舞ってはいるが、アイリスはまだ11歳の女の子。幼い頃から両親のもとを離れているのだ。両親が恋しくなるのも無理はないのである。

アイリス……
急に、どうしたんでしょう。

アイリスの突然の暴走に戸惑うさくらと大神。暴走の理由は織姫の言葉？　それとも……？

昼間は元気だったのになあ……
たまたま不機嫌だったんだよ。
そういえば、戦いの後……

そういえば、戦闘の後で幸せそうな母子を見るアイリスは寂しそうな目をしていた……。

CHECK POINT ⑤ 大道具部屋（1F）
10:00～10:30 限定

サロンを飛び出したアイリスは隠れてはいないかと、舞台裏にある大道具部屋へとやってきた大神。しかしアイリスは見つからない……。いったい、どこに行ったんだろう……。

「大神さん」

悩む大神の耳に昼間も聞いた声が届く。その声の主は影山サキ。当日付けで帝撃に配属された女性である。こんな時間に、こんな場所でどんな用事があるのだろうか？

大神さん。

大道具部屋の暗がりから大神を呼ぶ声が。この声は……。

なんだ、サキくんか。
何か用かい？

暗がりから現れたのは、本日より帝撃に勤務していた影山サキ。

10:30になると自動的に…

フリー移動で自ら大道具部屋を選択せずとも、時間が10:30になると強制的にサキと出会うことになる。その時点で帝劇内のどこにいようとも、サキのほうから大神を訪ねてくるのだ。

その場合も、やはりサキは大神を大道具部屋へと誘い込む。大神は強引なサキにただただ着いて行くことになる。その先に何があるのかも知らずに……。

さ……サキくん？
どうしたんだい？

10:30になった時点で必ずサキと会うことに。なんと大神の部屋まで入り込んでくるのだ。

大道具部屋でサキとドキドキの体験!? →

SCENE 6 妖艶な魅力を持つ美女、影山サキの誘惑！

サキに呼び出され、やってきたのは舞台裏、夜の静けさに包まれる大道具部屋。ここで大神は衝撃の告白を聞くことになる。
「わたしを……抱きしめて……」突然の告白に戸惑う大神だが、そうこうする内にサキが足を滑らせ、その場で転んでしまう。足をさすり、介抱する大神だったが、端から見たら、この状況って……？

わたしを……
抱きしめて……

人気のない大道具部屋で衝撃の告白!? そのとき大神は……？

突然のサキの願いにキミはどうする!?

抱きしめる。
断る。

「この帝劇のことは右も左もわからなくて……不安なの……」サキの不安を受けとめるのか、それとも？ 他意はない……ハズなんだが。

足がすべって……
転んじゃったワ。

足を滑らせ、転んでしまったサキから悩む大神へ、足をさすってほしいとの追い打ちが…。

そして登場するクリックカーソル。こ、この状況ってもしかしてオイシイのでは……？

どさくさにまぎれて、
胸を何度もさわってたのは
いただけないけどネ……

サキの持つ妖しい魅力につい魔が差してしまった大神。

あ……
そこは……胸よ。

こ、コレは!? 転んだサキをさすって介抱するというドキドキの展開に。お約束も……ね。

さくらが登場!!

おじゃまして、
失礼しました！
あたし、部屋に帰ります!!

壁に耳ありとはよく言ったもの。２人のやり取りをさくらに聞かれてしまう……。

途方に暮れる大神の前に、いきなり現れた"海の男"加山雄一

海はいいなあ〜。書き割りだけど…

海軍士官学校時代のライバル!?

さくらに誤解を受け、途方に暮れる大神……と、そんな折、大道具部屋に響くギターの音色。顔を上げるとそこには舞台セットをバックに立つ、白いスーツに身を包んだ若者が。「海はいいなァ……書き割りだけど」と、どこまで本気か不明（笑）の彼の正体は……!?

いやあ、久しぶりだな大神！
元気そうでなによりだ。
俺は、しあわせだなァ！

大神とは対照的に、やたら爽やかなこの男。聞けば、士官学校時代の大神の同期生だという。

それより、大神。
まさに「好事魔多し」だな。

かつての同期・加山雄一との再会で、途方に暮れていた大神にも、笑顔が戻る。一方の加山はといえば、突然現れただけでなく、大神に忠告を始める。何なんだよ、コイツは？

そうか、加山か！
なんだよ、ずいぶん
カッコよくなって……

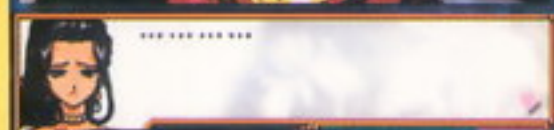
彼が大神の同期生であることは間違いない。だがなぜ帝劇に？

突然現れ、大神に忠告を与えたと思ったらすぐに去っていく加山。しかし彼は別れ際に気になる言葉を残していく。果たして屋根裏部屋にある、大神の捜しているものとは……？

あっ、そうだ……
……大神
屋根裏部屋へ行ってみろ。

フリー移動完全チェック!! アイリスを捜して、後編（10:00～10:55）

CHECK POINT ⑥ 衣装部屋前（1F）

10:00～10:25限定

アイリスを捜す大神が衣装部屋の前を通りかかると、織姫が辺りを見回しているところに出くわす。

アイリスを怒らせたことを彼女なりに気にしているとしか思えない織姫の態度だが、そこは素直じゃない織姫のこと、２つ登場するLIPSではそんなそぶりは見せない。すぐに怒り、去っていってしまう。

いろんな部屋をのぞき、不安そうにする織姫。

軟派な大神だと、ここでの選択肢が１つ増加する。

このイベントを見る前に風呂をのぞき、しかも見つかってしまっているとこんな会話が…。

CHECK POINT ⑦ 地下格納庫

10:35～10:55限定

フリー移動も終わりに近づく10時35分。地下格納庫を訪れた大神は本日付けで帝撃に配属された新隊員レニと出会う。幼少より戦闘の英才教育を受けてきた彼にとって、その愛機アイゼンクライトの点検は日課ともいえる作業なのであろう。

新隊員とのコミュニケーションは大切だけど、作業の邪魔かな。

戦闘の直後だけに、アイゼンクライトの点検は欠かせない。さすがは星組のエリート。

点検の邪魔をしないように気を遣ってやると、氷のようだったレニに初めて笑顔が！

CHECK POINT ⑧ 支配人室（1F）

10:00～10:55 全時間発生

アイリスのことで悩み、支配人のもとへ相談に向かった大神は、常に花組を気にかけている米田からの助言を得る。大神は、アイリスの気持ちをわかってやれるのだろうか？

日頃、花組を娘同様に思っている米田から含蓄ある言葉が！

CHECK POINT ⑨ アイリスの部屋（2F）

10:00～10:55全時間発生

飛び出したアイリスは、部屋で泣いていないだろうか？　そう考えた大神がアイリスの部屋をのぞくと、そこにアイリスの姿はなかった。いったいどこに行ってしまったのか？

アイリスの自室に来ると、そこはもぬけの空。はたしてどこに？

CHECK POINT ⑩ 織姫の部屋（2F）

10:35～10:55限定

これは、衣装部屋前で起きる織姫のイベントを見ていても、見ていなくてもこの部屋に来れば織姫がいる。でも風呂までのぞいていると、会話には一切つきあってくれないぞ。

織姫の風呂をのぞき、衣装部屋も見てると全然会話にならない。

CHECK POINT ⑪ レニの部屋（2F）

10:00～10:25 限定

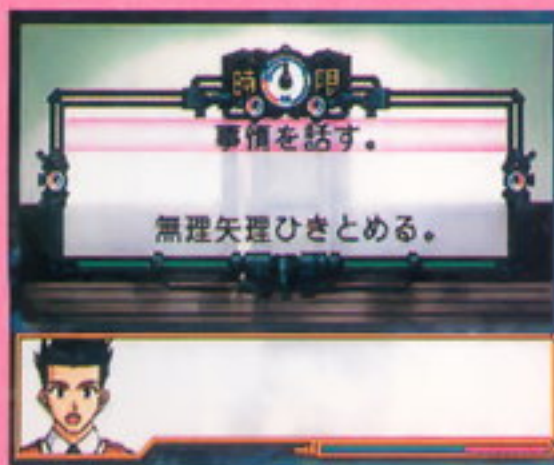
初めて入るレニの部屋は驚くほどに殺風景。アイリスのことを聞いても関係ないと言い切ってしまう。どこか人間味に欠けるレニ。確かに、冷静なのは良いことなのだが……。

花組の根底に流れる〝仲間を思う心〟について力説するが……。

CHECK POINT ⑫ さくらの部屋（2F）

10:05～10:55 限定

サキとのイベント後限定

大道具部屋で、大神とサキのやり取りを見てしまったさくらを追って２階へ上がると、さくらの部屋の前で彼女に会うことができる。その気まずさにさくらは自室にこもってしまうが、ドア越しに話すと大神の事情もわかってくれる。まだ、素直に笑ってくれそうにはないけれど、なんとかなりそうだ。

超スピードのタイミングLIPS。引き止めるなら急いで！

頭では事情を理解してるんだけど、今はまだ素直に笑えない。さくららしいシーンだ。

CHECK POINT ⑬ 屋根裏部屋

10:05～11:00 限定

サキとのイベント後限定

アイリスを無事発見

加山の言葉を信じて屋根裏部屋に来てみれば……いた！　アイリスだ。でも、なんで加山が知ってるんだ？

屋根裏部屋で、一人小さくなっているアイリスを発見。

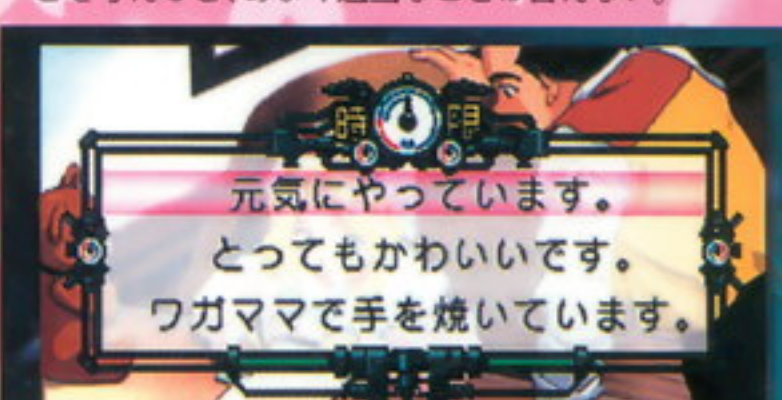
両親から来た手紙に返事を書いてほしいとアイリスに頼まれ、今すぐ書くことに。

SCENE 7

アイリスの焦がれていた“夢の夜”

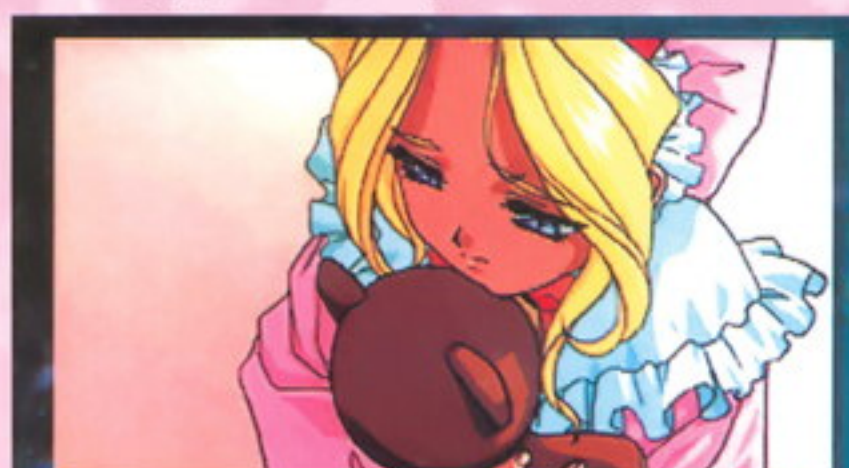
屋根裏部屋に隠れているところを大神に見つけられたアイリス。わざわざ大神が自分のことを捜しにきてくれたという事実に感激しつつ、今日、サロンで起きた出来事を落ち着いて思い起こしてみる。ここで、パパへの返事をまだ書いていないことに気がついたアイリスは、大神に文章を書いてもらってパパに送ることを思いつく。さて、どんな手紙になるのだろう？

「さぞ心配なさっていると思いますが……」という一文で、アイリスの筆がピタリと止まってしまう。知らない単語は訳せないのだ。

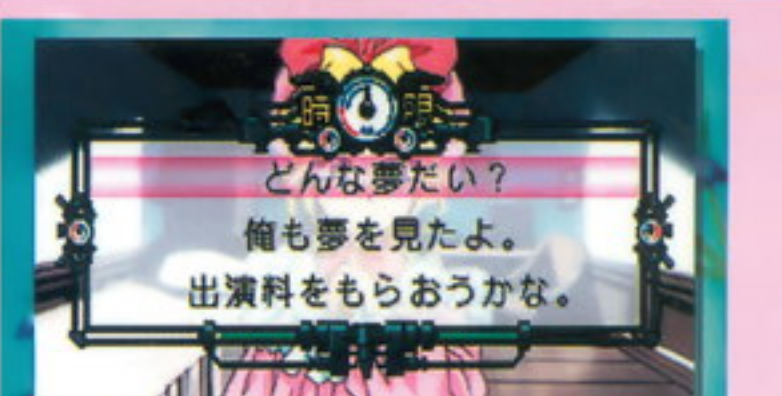
LIPSを選んでいくことで手紙がどんどんできあがっていく。アイリスの親の目に触れることを考えると、あまり適当なことは言えない。

不安とさみしさでいっぱいだったアイリスの小さな胸の内は？

無事に手紙も書き終わり、お疲れさまという意味で「えらいね」と言ってあげると、突然泣き出してしまうアイリス。生まれてすぐの頃から、その強大な力ゆえに城に閉じ込められて育ったアイリスは、人との接触に飢えた寂しがり屋だったのだ。大神は、心身ともに疲れたアイリスを、この日だけは自分のベッドに寝かせてあげる。

赤ん坊の頃、親戚の前で力を発動してしまい、それ以来、閉じ込められたままだったのだ。

こんなときは、形はどうあれ自分の心が一番こもっている言葉をかけてあげるべきだろう。

ベッドに入ると、すぐに寝付いてしまったアイリス。愛くるしい寝顔が印象的だ。

心の中にたまっていた気持ちを、かみしめながら吐き出すアイリスの心中……。

一夜明け、さわやかな朝。起き抜けにアイリスは、大神の夢を見た！　と元気よく報告。

出演料をもらおうかな、なんて聞いてちゃダメ。ちなみに項目が変わるのを待つと……。

一夜明けて…昨夜の誤解もとけた様子の食堂で…

昨夜、アイリスの行方を大神がつきとめ、そのまま隊長室で揃って寝てしまったため、彼女が無事だったことは他の隊員に伝わっていなかった。朝ごはんを食べるために出た食堂でばったり会ったさくらは、アイリスの元気そうな姿を見て目を丸くする。そんな折に米田が通りかかり、これから陸軍省に出かけてくるという。朝からあわただしい帝撃だが、それに追い打ちをかけるようにして、緊急を知らせるサイレンが響く……!!

陸軍省に呼び出され、朝から軍服姿の米田。サキと一緒に行ってくる、と言った直後に、靴紐が切れる。いやな予感がするが……。

朝ご飯を食べに出た食堂でさくらとばったり。昨日、サキと一緒のところを見られたときに生まれた誤解は……もう消えているようだ。

緊急出動のサイレンが!!

SCENE 8 地下作戦指令室に集合した花組一同

米田不在のまま集まった面々。もちろんこんなときは大神が最高責任者となる。情報を整理すると、敵の出現地点は渋谷、脇侍・改が物資を運搬中。何らかの設備建造のための準備ではないか、ということまでが判明している。場所が渋谷だけに、轟雷号を使っての出撃となるが、その前に作戦を決定して、命令を下さなければならない。その作戦とは……。

情報では、渋谷。

敵の出現地点は渋谷。地下鉄銀座線が接続しているので、出撃には轟雷号を使う。駅がある場所なら、翔鯨丸よりも確実で速いのだ。

敵の本当の狙いとは？　速攻をかけて、とにかくつぶしてしまうのか、あるいは、その目的を知ることで、より効率的に立ち回るか……。

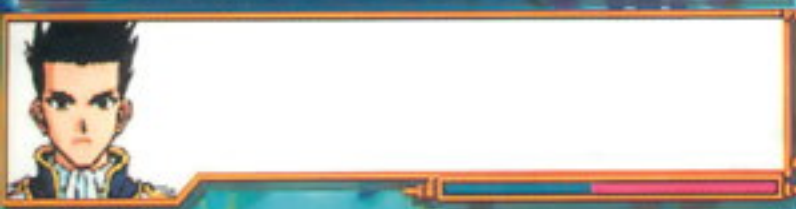
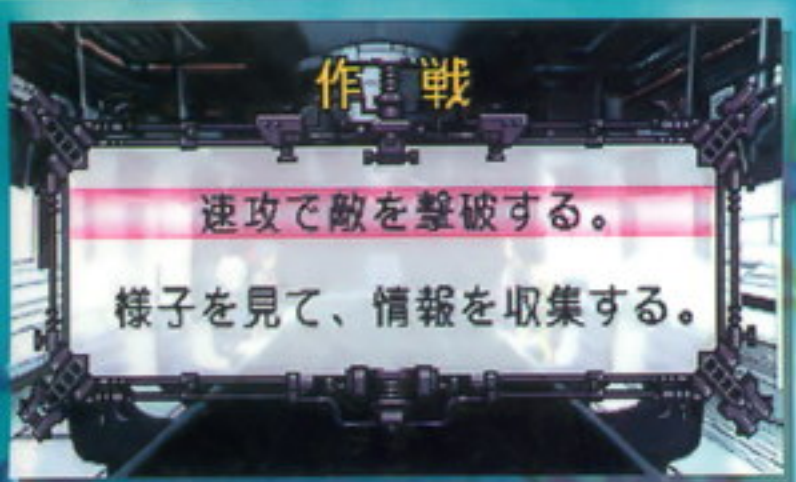
それにしても……
敵は資材を使って、何を
しようとしてるんだろう？

きっと、
何かの準備をしているに
違いありませ〜ん！

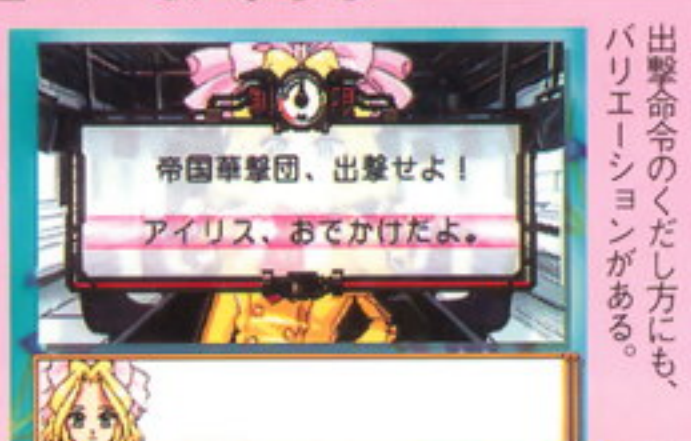
準備が進んでしまわないうちならば、少ない労力で片づけることができるかもしれない。しかし、もちろんその逆の場合も有り得る。

まずはどちらを選ぶ!?

作戦
速攻で敵を撃破する。
様子を見て、情報を収集する。

作戦決定!轟雷号に乗り込み渋谷へ!!

出撃を前にした大神に、作戦上の2つの選択肢が与えられる。1つは速攻で渋谷に向かい敵を撃破する作戦、もう片方は様子を見て情報を収集する作戦だ。具体的には、速攻の場合、脇侍・改が少なく作戦行動がスムーズに、そして情報収集をした場合は、脇侍・改が多いものの、無駄のない的確な戦略的行動を可能にすることができる。

お兄ちゃん！
しゅつげきめいれいを
お願い！

作戦を決め、轟雷号を含めすべての準備が整うと、あとは大神の出撃命令を待つだけになる。

帝国華撃団、出撃せよ！
アイリス、おでかけだよ。

出撃命令のくだし方にも、バリエーションがある。

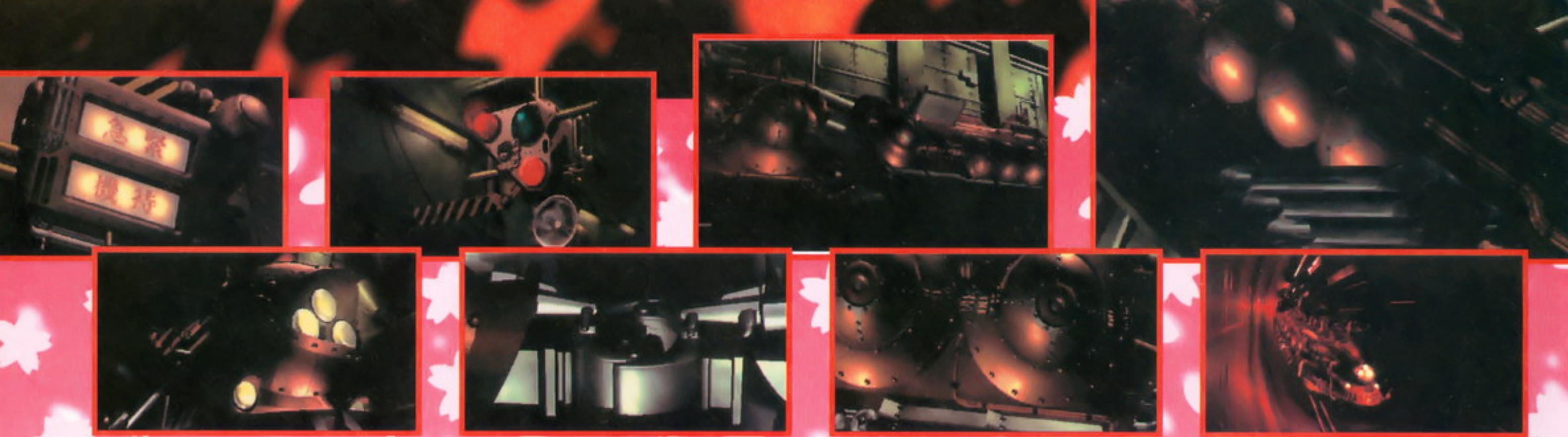
はーい！
アイリス、用意できてるよ。

出撃準備完了!!その頃出向中の米田は…

……よし、用事はすんだし
アイリスの手紙も
出した、と……

用事を終え、陸軍省から出てきた米田。そして、遠くからその姿を捉える1挺のライフル……青く澄み渡る空に、乾いた銃声が響く。銃口から飛び出た弾丸は、非情に、そして確実に米田の胸を捉えた。地に這いながらも可愛い子供たちの待つ帝劇へ帰ろうとするが——。

じょ、冗談じゃねえ……
俺は帰るんだ……
帝劇に……よぉ……

じょ…冗談じゃねェ…!!

SCENE 9 弾丸列車・轟雷号が帝都の地下を疾走する!!

大神の出撃命令によって、緊急発進した轟雷号。黒鬼会が建造物設営の準備をしているという渋谷まで直行する。渋谷といえば坂の街、もともとはただの山に街ができていき、発展したのが現実世界の、現代の渋谷。ゆえに太正時代の渋谷も、同じく山を切り崩したような地形になっている。そのところどころに散らばる資材を破壊および撤去するのが、今回の帝国華撃団・花組の使命となっている。

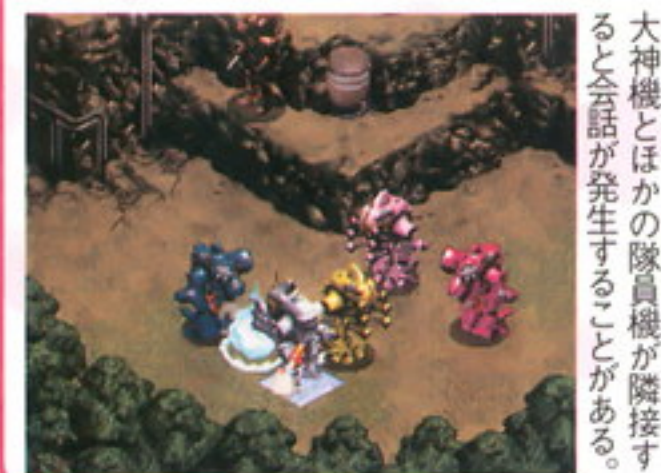
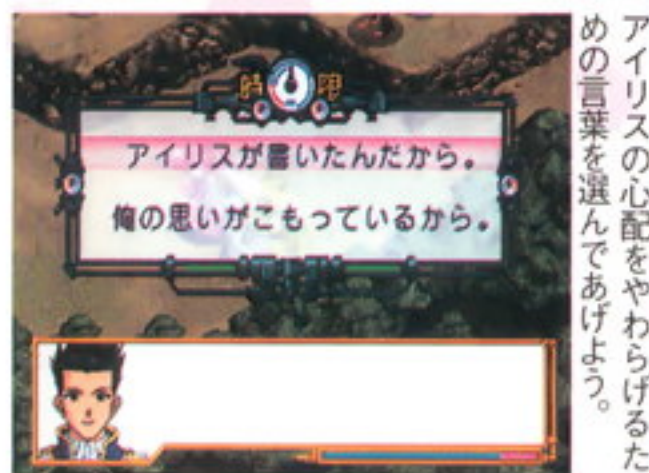
渋谷に到着した帝国華撃団。おなじみの七色の煙と共に名乗りを上げる！ 建造物もほとんどない山に点在する資材破壊が今回の目標だ。

速攻を選ぶと、黒鬼会側の迎撃準備が完了していないため、脇侍・改が作業用のものしかいない。散開しやすい状況であるといえる。

アイリスの手紙は？

昨夜、大神と2人で書いたアイリスの両親に宛てた手紙。遥か遠く海を越えて、無事にアイリスの実家にたどり着くのだろうか？　大事な思いがたくさん詰まった手紙だけに、心配で心配でたまらないようだ。

この場合のアイリスとの会話は隣接すれば無条件で発生する。

大神機とほかの隊員機が隣接すると会話が発生することがある。

アイリスの心配をやわらげるための言葉を選んであげよう。

目的の確認を

こういった特殊目的の戦闘の場合、まず通信コマンドを使って目的の確認をする必要がある。ただ闇雲に移動したところで、それが無駄になっては意味がない。じっくりと作戦を練ってから行動に移そう。

ここでの目的は、出撃前に選択した作戦によって多少異なる。詳しくは後述するが、これは速攻型を選択した場合の戦闘終了条件。広範にわたる資材を破壊するために散らばって行動しよう。

情報不足で、こうした遠回りが発生してしまうことも。作戦によって、まさに金剛と木喰のような違いが生まれてくるわけだ。石橋を叩いて渡るか壊してしまうか、それは君の判断しだい。

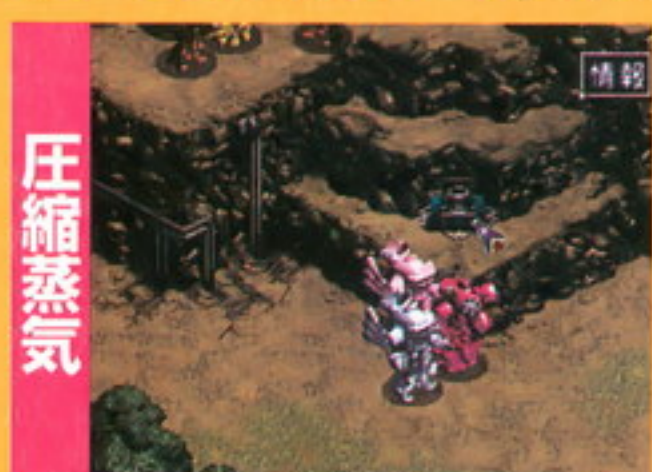
戦闘前にチェック!! 点在する資材の中身をチェックしておこう!!

ここで登場する資材は、3つのバリエーションがある。情報収集をしている場合は先にわかるが、そうでない場合に備え中身を知っておこう。

資材の耐久力は60。たいてい1回叩けば間違いなく壊れてくれるはずだ。

資材

文字どおりの資材。今回の戦闘における最重要目的がこれ。中身が判明している場合はこれだけを壊そう。

圧縮蒸気

回復装置である圧縮蒸気。上に乗るだけで回復が可能だ。前の戦闘のように、一度攻撃する必要はない。

脇侍・改

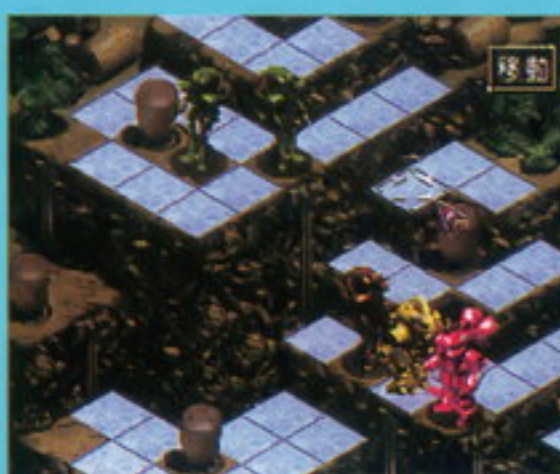
一番やっかいなのがこのパターン。情報収集をしていない場合は、とにかくすべてを壊さなければならないので、避けてばかりもいられない。この際、中身は無視するのも手だ。

SCENE 10 作戦によって展開がまったく異なる渋谷戦

選択肢1 速攻をかけると

破壊しなければいけない資材が多いかわりに、脇侍・改の数が少なく、ダメージも低く済む速攻型。資材は一度叩けば壊れることを前提に、移動力が上がり攻撃力はそのままの風作戦の使用を推奨する。ただし防御力に注意せよ。

最速で資材を片づけるためには？

ここでの最優先目的は、山中に点在する資材を残らず破壊すること。情報収集済みの場合とは違って、中身がなんであれ、すべてを撤去する必要がある。まず注目したいのはアイリスの移動力。瞬間移動を使えるため、地形の高低差に左右されることなく進むことができる。切り立ちが険しい左翼に彼女を配置し、下から攻める。次に織姫を最速で山の頂上まで向かわせる。広く、かつ高低差の関係ない攻撃範囲を利用し、上から切り崩していく。残りの隊員は移動力に応じて手近なものを壊そう。

残り体力にさえ注意しておけば、もっとも有効な作戦は風だろう。

織姫のこの攻撃範囲はなにものにも代えがたい。上から攻めろ。

選択肢2 情報収集を優先させると……

脇侍・改の数が倍となる情報重視型。そのかわり目標物がはっきりするので、緻密な作戦をもとに、脇侍・改の間をすり抜けるようにして資材のみを破壊せよ。もちろん、必要に応じ脇侍・改を片づけることも忘れるな。

資材についた印を見ながら効率的に!!

情報収集を依頼した月組の報告によると、渋谷に点在する資材には3つの種類があり、その中身ごとに色分けして印をつけておいたという。その種別は、青が資材、赤が脇侍・改、白が圧縮蒸気。この中でも目標となるのが青で、逆に壊してはいけないのが赤だ。ただ、この調査のために時間がかかってしまい、速攻をかけたときより倍の12体の脇侍・改が待ちかまえている。もちろん受ける損傷も高くなるため、必要に応じて白い資材を壊し、回復をしながら山を登っていく必要があるだろう。

目標は青い資材箱のみの破壊と撤去。赤に手を出すと大変。

脇侍・改が白資材を壊して回復することはない。安心しよう。

目的は資材の完全破壊だ!!

無事に撤去しなければならない資材の破壊が完了すると、その時点で戦闘は一旦終了となる。すべての脇侍・改を倒す必要はないため、どうしても行く手を阻むものや、ダメージが深刻な口型などを除いては、基本的に無視して進むのが一番だろう。もちろん耐久力に留意しておく必要はあるが。

この時点で作戦行動は終了となる。脇侍・改は最低限のものだけ対応していくように。

このあと、現場を指揮していた黒鬼会の幹部が登場。すでに一度会っているその敵とは……。

作戦活動の完了後新たなる敵が…

SCENE 11 敵の物資をすべて破壊すると、五行衆・木喰(もくじき)出現！

渋谷での戦闘で黒鬼会の物資を破壊した花組は、大神隊長の指令のもと、木喰率いる黒鬼会の部隊と戦闘に突入する。目的は木喰部隊の完全なるせん滅。謀略家・木喰との戦略合戦に勝利せよ！

ふぉっほっほっ……
帝国華撃団め、なかなか
やりおるわい。

いよいよ五行衆のひとり、木喰が動いた。切り立った崖の多い複雑な地形も彼の戦略か。

お前たちをこのままにして
おくわけにはいかんのじゃ。
死んでもらうぞ……

木喰の話では、五行衆の計画を進めるためには、華撃団が邪魔な存在であるらしい。

五行衆・木喰（魔操機兵）智拳

魔操機兵
智拳

五行衆・木喰の乗る魔操機兵「智拳」。移動範囲、攻撃範囲も広く強力な機体だ。3回行動をするのもいやらしい。

木喰の一風変わった必殺攻撃に要注意!!

木喰が駆る魔操機兵・智拳の必殺攻撃は、木喰自身が攻撃してくるものではなく、木喰の攻撃を支援する円空（コマのような無人攻撃メカ）に気合を与え、範囲攻撃を実行させるというものである。

こまめに円空を撃墜しておかないと、苦戦は必至だろう。

演　念
皓
舞　臨

すでに飛ばしてある円空に気合を与え、広範囲への攻撃を可能にする必殺攻撃。

普段は1機のみを攻撃対象にする円空が広範囲を攻撃。

五行衆智拳
皓矢念臨演舞!!

放っておくと4体の円空が連続的に攻撃してくるため、単体では弱い攻撃でもバカにならない損害に。

CHECK POINT こんなシーンを見たか!?戦闘中のポイントを総チェック!!

アドベンチャーパートのみならず、戦闘シーンも楽しい「サクラ大戦2」。この非常に作り込まれた戦闘シーンの中には、普通に戦っていただけでは気づかないような演出も数多く盛り込まれている。ここでは、華撃団の戦いを彩る様々な演出の一部を紹介。見逃していないか、よーくチェックしよう。

うぅん……だいじょうぶ。
アイリスにはお兄ちゃんが
……みんながついてるもん！

アドベンチャーパート、シミュレーションパートを問わず展開する、ドラマチックな演出の数々。戦場にサクラ吹雪が吹き荒れる！

POINT 1 隊員がやられるとどうなる!?

花組のメンバーが倒れてしまうと、その隊員の信頼度が下がってしまうのは、前作をプレイした人にはもう常識だろう。本作には信頼度下降の効果音が2段階あり、隊員が倒れたときには大幅に信頼度下降が起こっているのが確認されている。信頼度を下げたくないなら、1人倒された時点でリセットするのも1つの手だ。

大神さん……
ごめんなさい……

1人でも倒されたら、大神を死なせて「再戦」を選択するのも1つの手段ではある。

POINT 2 大神がピンチになると、逆「かばう」が出る!?

かばった大神も、かばわれた隊員もダメージは0で、しかも信頼度上昇のオマケつきという優秀なコマンド、「かばう」。それに加えて本作では“花組の隊員が大神をかばう”という現象が確認されている。詳しい条件を公開するのは先のことになりそうだが、存在するのは間違いない。いろいろな状況を試してみよう。

お兄ちゃん……
アイリスがついてるからね。

これがそのシーン。アイリスが大神の前に立ちはだかっているのがわかるだろうか。

POINT 3 協力攻撃より派手な合体攻撃を見たか!!

本作からの新システム“協力攻撃”はもう見ただろうか？　これは、仲間と協力して戦っている実感がうれしい、「サクラ大戦2」の戦闘の醍醐味といってもよい、優れたシステムだ。また、信頼度の高い隊員と大神が2人で使う合体攻撃も、前作から引き継がれている。そのパワーアップした演出は必見だぞ。

協力攻撃よりもさらにハデな演出が見られる合体攻撃は健在。早ければ二話から使えるぞ。

CHECK POINT 地形をうまく利用して、魔操機兵 智拳を追いつめろ！

攻撃射程が長いのをいいことに、高い移動力を駆使して逃げていく木喰。コイツを効率よく倒すには段差の激しい地形を利用してマップ端に追いつめていくといい。高い段差を無視して進軍できるアイリスは崖になっている左のほうへ、他の隊員は右側から山を登って進軍し、木喰をマップの左端へ追いやるのだ。円空はアイリスや織姫の攻撃で一網打尽にしてやろう。

ぬうっ……
これは計算外じゃ……

マップの右のほうへは絶対に逃がさないように。脇侍・改を倒しつつ、高台へと追いつめていこう。

高台へと完全に追いつめた状態。もし、木喰が崖を降りたなら、もう登れないのでさらに好都合だ。

一度追いつめてしまえば、攻撃力や防御力が低い智拳は余裕で倒せるだろう。無人攻撃メカ・円空もアイリスや織姫の範囲攻撃で一撃。花組の力が木喰の計算を上回ったのだ！

こ、このままでは
終わらぬぞ……

木喰を打ち倒せば作戦完了!!

物資を破壊することで基地の建造を阻止し、さらに木喰とすべての脇侍・改を倒して渋谷に現れた黒鬼会をせん滅することに成功した花組。あとはいつものアレをやって帝撃に帰るだけ、と思いきや、木喰はまだ息絶えてはいなかった。負け惜しみとも、真の恐怖とも受けとれる言葉を残して花組の目の前から去っていったのである。

うぬうっ、ワシの計算の
上をゆくとは……さすが、
米田の集めた精鋭たち……

黒鬼会きっての謀略家である木喰を戦略によって倒した花組。策士、策におぼれるってね。

樹木に包まれるようにして、花組の前から姿を消す木喰。次に会うときには必ず倒すのだ。

勝利のポーズ、決めっ!!

勝利のポォーズ!!

SCENE 12 見事勝利を収めた花組に届いた凶報

木喰を倒し、金剛に続く五行衆の打倒に成功した花組。しかしその喜びも束の間、木喰は「運命の歯車は回った」との言葉を残し、去っていく。

木喰こそ取り逃がしたものの、渋谷での戦闘が快勝であることに変わりはない。もはや恒例となっている勝利のポーズも決めて、素直に喜ぶ花組の面々。帝劇の温かい空気が場を支配する。しかし、そんな雰囲気は1本の通信により、無惨に打ち砕かれることに……。

――米田中将撃たれる。

帝撃本部のサキから入った通信は、花組のメンバーにとって最悪の内容だったのだ。「運命の歯車」はついに回り始めた。

それにしてもアイリス、
本当によくがんばったわね。

切り立った崖が多かった今回、戦場での功労者はアイリスであった。木喰が去った解放感から花組のメンバーにも笑顔が戻る。

それに、新しいお友だちの
レニだっているから、
さびしくなんかないもん！

アイリスは完全に寂しさから立ち直れたようだ。

レニはともかく日本の男は
あまりあてにできないと
思いますけどー。

レニはともかく、相変わらず日本人の大神を信用しない織姫。

……別に。
ボクは、戦うために
ここに来たんだから。

レニはレニで相変わらずの無機質な対応。だが、普段の帝撃と同じ温かい空気が、先ほどまで厳しい戦場であった渋谷に流れる。

んもー！　お兄ちゃん、
いっしょに遊んでくれるって
約束したじゃなーい！

一緒に遊ぶ約束を忘れ、アイリスに怒られる大神。しかしこの空気も長くは続かなかった。

米田長官が……
米田長官が何者かに
撃たれて……

来週も詳細攻略はサタマガにおまかせっ！次号はすみれのポイント教えますっ!!

鉄也
「グレートブースター!!」

発売まであと13日！ファイナルカウントダウン開始せよ！！

特報 SPECIAL REPORT

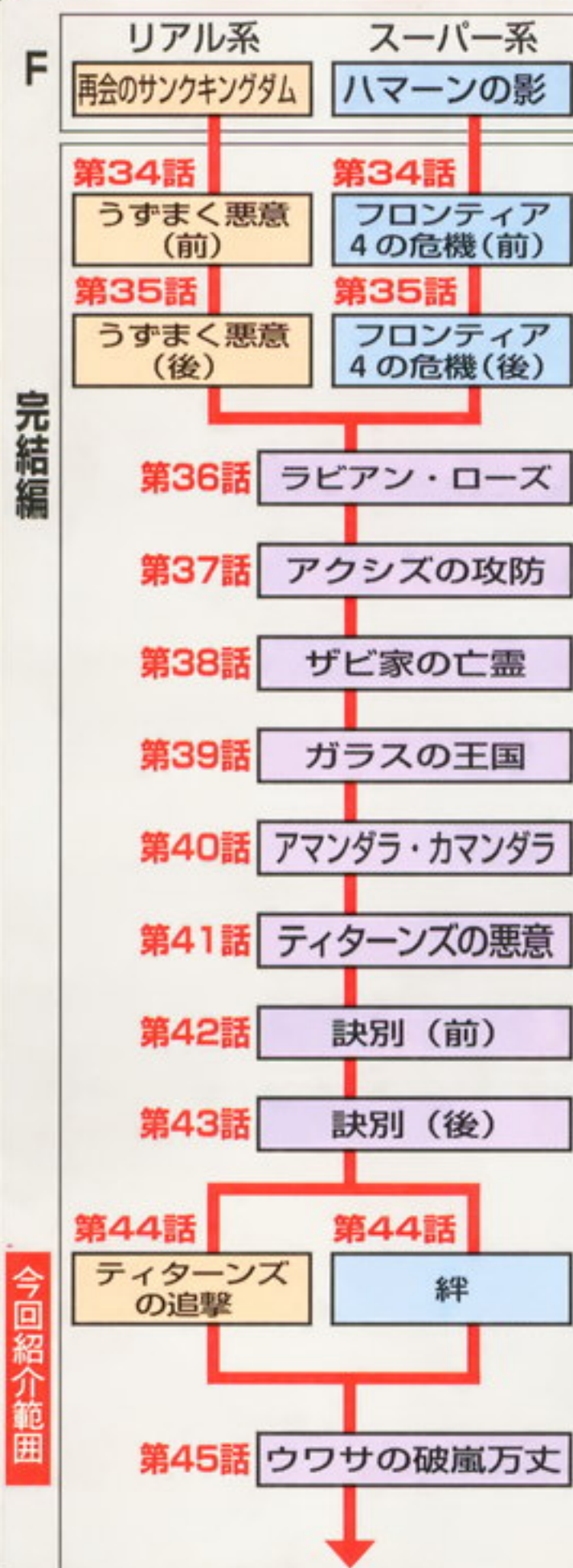
完成度 100%

スーパーロボット大戦F 完結編

今週紹介するのは、第44話～第45話。久しぶりにシナリオ分岐が用意されており、スーパー系とリアル系で、それぞれ内容が異なっている。さらに、グレートマジンガーやダイターン3 といったスーパーロボットたちがロンド=ベルに参入し、物語はますます盛り上がりを見せていく！

●バンプレスト●4月23日発売予定
●6,800円●シミュレーションRPG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

「完結編」ストーリーの流れ

	リアル系	スーパー系
F	再会のサンクキングダム	ハマーンの影
完結編 第34話	うずまく悪意（前）	フロンティア4の危機（前）
第35話	うずまく悪意（後）	フロンティア4の危機（後）
第36話	ラビアン・ローズ	
第37話	アクシズの攻防	
第38話	ザビ家の亡霊	
第39話	ガラスの王国	
第40話	アマンダラ・カマンダラ	
第41話	ティターンズの悪意	
第42話	訣別（前）	
第43話	訣別（後）	
第44話（今回紹介範囲）	ティターンズの追撃	絆
第45話（今回紹介範囲）	ウワサの破嵐万丈	

「完結編」前回までのあらすじ

同じ地球連邦軍でありながら、ロンド=ベルを敵視するティターンズ。軍の作戦とはいえ、彼らの横暴な振る舞いを見かねたロンド=ベルは、それを阻止すべく交戦してしまう。その結果、軍事法廷への出廷を命じられ、やむなく地球に降下することに……。だが、偶然にもティターンズがバイストンウェル軍と手を結んでいる決定的証拠の入手に成功。ティターンズの追撃部隊を振りきり、連邦議会に証拠を提出することを決意するのだが……。

スーパー系 第44話 絆

ティターンズの追撃を振りきったロンド=ベルは、物資の補給と情報収集をかねて、エゥーゴの地上支援組織であるカラバと合流することにした。しかし、光子力研究所の様子も気になるため、2チームに分かれて行動をすることに。研究所へ向かうメンバーは、甲児、主人公、さやか、ボスの4人だ。

久しぶりに研究所を訪れた甲児たち。そこへあしゅら男爵率いるDC軍が現れた！　さっそく戦闘開始……と思いきや、なぜか甲児に一対一の決闘を申し込むあしゅら男爵。実はあしゅら男爵は、強力な磁場で相手を包み込んで動けなくしてしまう「超磁力光線」という秘策を用意していたのだ。そうとは知らず決闘を了承した甲児は、超磁力光線を浴びて身動きがとれなくなってしまう。危うし、マジンガーZ！

プロローグ

甲児「俺、ちょいと光子力研究所に行ってくるわ」

本隊と別れ、光子力研究所へ向かう兜甲児とその仲間たち。

光子力研究所へ

あしゅら「あ…はっ。ご心配なく、Dr.ヘル。今度こそにっくき兜甲児めらに目にもの見せてやりましょう」

何度やられても懲りない、Dr．ヘルとあしゅら男爵のふたり。

マジンガーZ絶体絶命!?

あしゅら「見たか！ これぞ、超磁力光線！あらゆる物を強力な磁場で包みこみ、動けなくするのだ！」

あしゅら男爵の放つ超磁力光線により、マジンガーZは身動きがとれなくなってしまう！　危うし、兜甲児！

おれはグレート、グレートマジンガー!!

　あしゅら男爵の秘策、超磁力光線により、窮地に陥ったマジンガーＺ。それを救うべく、剣鉄也操るグレートマジンガーと、炎ジュン操るビューナスＡが出撃する！

　グレートマジンガーで現場に駆けつけた鉄也は、必殺技サンダーブレークをマジンガーＺに発射する。それを見たあしゅら男爵は、仲間割れと錯覚し、狂喜乱舞する。しかし鉄也のねらいは、サンダーブレークの電流を使い、マジンガーＺを包み込む強力な磁場を消滅させせることにあったのだ！

　作戦は見事に成功し、マジンガーＺは磁場から解き放たれた。そして、あしゅら男爵操るグールに、Ｗマジンガーの逆襲が始まる！

MAP

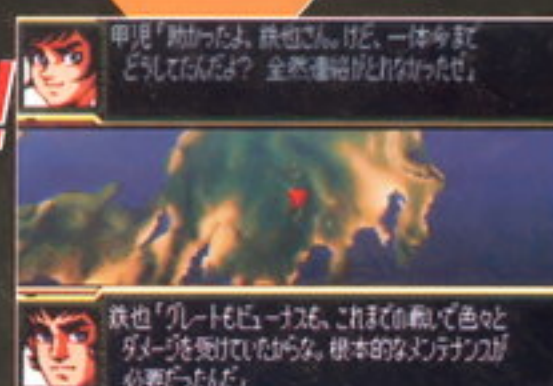
グレートマジンガー＆ビューナスＡのデモが！

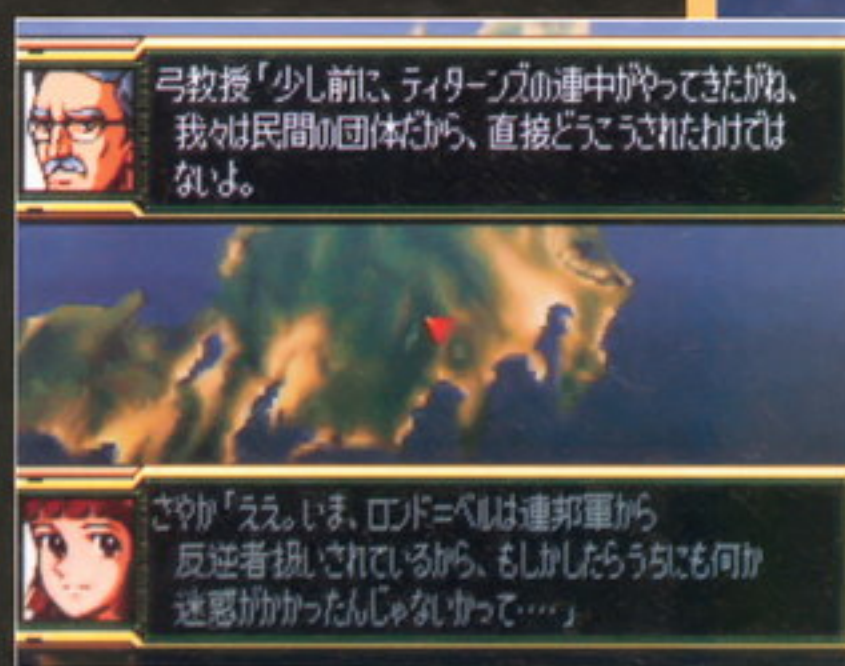
グレートマジンガーのデモに続いて、ビューナスＡのデモが！　これは誰も予想し得なかった展開だ！　はっきりいって笑える。

ビューナスＡのデモまで!!

マジンガーＺ危うし!?　そのとき、我らがグレートマジンガーが、颯爽と登場する！

マジンガーＺとグレートマジンガー。今こそＷマジンガーの力が炸裂だ!!

エピローグ　グレートマジンガー参入

パワーアップしたグレートと鉄也がロンド＝ベルに！

生きていた兜博士。甲児と会う気はないというが……。

反逆者として、連邦軍に追われているロンド＝ベル。関係者に迷惑がかかっていないかどうか心配だったが、光子力研究所は無事なようだ。

新規登場キャラクター

剣 鉄也

グレートマジンガー

マジンガーＺを超えるパワーを持つ。ドリルプレッシャーパンチ、サンダーブレークが強力。

炎 ジュン

ビューナスＡ

修理装置がついていることと、空を飛べること。このふたつがビューナスＡの利点だ。

敵主要キャラクター

あしゅら男爵

飛行要塞グール

秘策「超磁力光線」をひっさげて、意気揚々と登場。しかし、結果はいつもと同じだった。

Dr.ヘル

飛行要塞グール

増援として格好良く（？）登場する。強さはあしゅら男爵と大して変わらない。つまり弱い。

リアル系 第44話 ティターンズの追撃

ヤンゴンにて、エゥーゴの地上支援組織カラバと接触することにしたロンド＝ベル。だが、合流ポイントへ向かう途中、カラバの船アウドムラがティターンズに見つかってしまう。救助するために現場に急行した一行を待っていたのは、ライラ、ジェリド、カクリコンの３人だった。ティターンズとドレイク軍が手を結んだことは、ティターンズ内でも上層部しか知らない。「ロンド＝ベルは反逆者ではない。それを証明する手段もある」と訴えるブライト。しかし、３人は聞く耳を持たず、両軍は交戦状態に入ってしまう。はたしてロンド＝ベルは、アウドムラを守り抜くことができるか？

MAP

プロローグ カラバと合流する

ハヤト「おひさしぶりです、ブライト艦長」
ブライト「ハヤト？ 君はカラバに所属していたのか？」

第３次で共に戦ったハヤト＝コバヤシは、今ではカラバの主要メンバーになっている。

トロワ「食料と車のキーは置いていく。お前はここでケガを治していろ」
ヒイロ「…どうするつもりだ？」

自分の心にけじめをつけるため、トロワ＝バートンが動く！

ハヤト危うし!!

ブライト「場所は!?」
ハヤト「すまない、ブライト!! ティターンズに発見された!!」

ハヤトの乗るカラバの船アウドムラは、ロンド＝ベルとの合流地点に着く前にティターンズに発見されてしまう。急いで救助に向かわなければ！

ティターンズの猛攻から逃れることができるのか!?

HP 6100/6100 EN 192/200
HP 9247/10800 EN 250/250
1891
エゥーゴ兵「くぅっ！ やってくれたな!!」

命中率０パーセントなのに、無謀にも敵に攻撃を仕掛けていくアウドムラ。頼むからそれだけはやめてください。せめて防御に徹するとか…。助かりたいなら誠意を見せてくれよ！

ライラ「それ以上抵抗すれば撃墜する！ 聞こえているんだろう、返事をしな！」

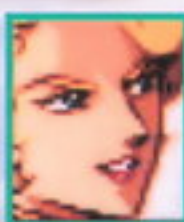
ティターンズとドレイクが手を結んだという事実を知らないライラにとっては、ロンド＝ベルはただの反逆者でしかない。

中立キャラクター

トロワ＝バートン

ガンダムヘビーアームズ

数多い武器の中でも、ビームガトリングガンは射程が長く（１～７）、威力も十分ある。

敵主要キャラクター

ライラ＝ミラ＝ライラ

バイアラン

すでにドロンボー一味のような風格を漂わせている、ティターンズ３人組のリーダー。

ジェリド＝メサ

バイアラン

能力値はかなりイケてる。しかし根性のほうはかなりひん曲がっているらしい。

カクリコン＝カクーラー

バイアラン

３人の中で、飛び抜けて能力値が低い、みそっかすな存在。みんなでいたぶってあげよう。

敵味方入り乱れての大乱戦!!

ハヤトの乗るアウドムラに、ティターンズの激しい攻撃が浴びせられる。アウドムラを守りつつ戦わなければならないロンド＝ベルは、苦戦を強いられてしまう。一進一退の攻防の後、ようやくロンド＝ベルはティターンズを退けたかに思われた。しかし、そこへジャマイカン＝ダニンガン率いるティターンズの増援が登場し、戦況はたちまち一変してしまう。さらに2ターン後、トロワの乗るガンダムヘビーアームズまで出現する！

ロンド＝ベル、ティターンズ、そしてトロワ＝バートン……三つ巴の戦いが、今、始まる！ この戦いを制し、生き残るのはいったい誰だ!?

ようやく勝利の糸口が見えてきたと思ったとき、敵の増援が出現する！

「ヤザン大尉、ライラ大尉と共同でロンド＝ベルの殲滅にあたるぞ！」

ガンダムヘビーアームズ

トロワ「目標確認。ロンド＝ベル、及びティターンズ…
これが俺の、最後の舞台だ…」

説得イベント
トロワ＝バートン

カトルやデュオと同じく、コロニーのために戦ってきたトロワ。しかし、「コロニーのため」という目的を失った今、彼はいったい何のために戦っているのだろう。

彼の心を理解することができるのは、やはり同じ境遇にいた者たちだけなのか。そして、彼のクールな素顔の下にある願いとは、はたして……。

ロンド＝ベルとティターンズ……。彼の瞳には、どちらも同じように映るのだろうか。

エピローグ　νガンダム入手！

ハヤトの運んできた補給物資はベルトーチカだった!? 驚きを隠せないアムロ。ベルトーチカがいるってことは、やっぱりチェーンもいるんだろうな……。

鉄也「これまでの戦いで、グレートもビューナスAもかなりのダメージが蓄積されてましたからね。それに、俺達自身、もっと力をつけたいと思いまして」

ブライト「鉄也、ジュン！ そうか、君達が来てくれたのか。しかし、今まで一体どうしていたんだ？ 連絡がつかなかったが…」

ついにνガンダムを入手！ Iフィールドとフィンファンネルを装備した高性能モビルスーツだ。

別行動をとっていた甲児が帰還。グレートマジンガーとビューナスA、そしてパイロットである剣鉄也と炎ジュンも一緒だ。これでロンド＝ベルの戦力も大幅にアップする！

敵主要キャラクター

ジャマイカン＝ダニンガン
ダブデ

ジャマイカンは命中率が低い。運動性の高いユニットで攻撃すれば、安全に倒せる。

ヤザン＝ゲーブル
ハンブラビ

今回はモビルスーツ形態で登場。海ヘビ、ビームライフル等、武装も増えている。

ラムサス＝ハサ
ハンブラビ

彼の乗るモビルスーツは、これから先もずーっとハンブラビなのかな…。少し心配。

ダンケル＝クーパー
ハンブラビ

すでにヤザン隊長のファンネルと化した感のあるキャラクター。別名「海ヘビバカ」。

リアル系 スーパー系 第45話 ウワサの破嵐万丈

ロンド=ベルのもとに飛び込んできた驚くべきニュース。それは「連邦軍とバイストンウェル軍が友好的な同盟を結んだ」というものだった。ティターンズは、バイストンウェル軍との軍事同盟を暴かれる前に、自ら友好同盟だと発表して世間を欺いたのだ！　敵に先手を打たれ、切り札を失うと同時に、地球連邦軍におけるジャミトフの権限を思い知らされたロンド=ベル。そんな彼らに追い討ちをかけるかのようにティターンズと連邦軍の混成部隊が出現した！

必死に応戦するロンド=ベルを、遠くから眺めている男がいた。彼の名は破嵐万丈。そう、ダイターン3のパイロットである。だが「真打ちはもっといい場面で登場するものさ」などとほざいて、一向に助けにくる気配がない。結局ダイターンが登場する前に、ロンド=ベル側の勝利で戦闘は終わってしまう。しかし、疲弊した彼らの前に、ドクーガ&ゴーナグールが登場！　今度こそダイターン3出撃か!?　と思われたが、もう出番はない、と思ったギャリソンがワックスがけを始めていたため、出撃は見送られるのだった……。

プロローグ ロンド=ベルを強襲するティターンズ部隊！

ティターンズに先手を打たれた!?

連邦軍とバイストンウェル軍が友好同盟を結んだ!?　突然飛び込んできたニュースに驚く一行！

動揺するロンド=ベルの前に、ティターンズと連邦軍の混成部隊が現れる！　はたしてこの窮地を乗り越えることができるか？

破嵐万丈登場……しないのか？

ナニ!?　破嵐万丈、そこにいるのか！　はやくダイターンに乗って助けにきてくれ！

おいおい、そんなこと言ってないで早く助けに来いっての！　やられたらどーすんだよ！

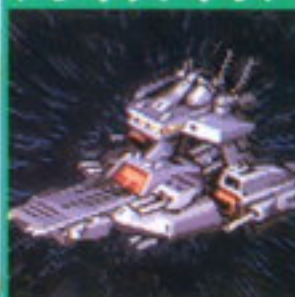
MAP

新規登場キャラクター

破嵐万丈
ダイターン3

数多くのエースパイロットがひしめくロンド=ベルの中でも、トップクラスの実力を持つ。

敵主要キャラクター

ガディ=ギンゼー
アレキサンドリア

アレキサンドリアに乗って久々に登場。相変わらず威張っているが、はっきりいって弱い。

ゲーツ=キャパ
バイアラン

「F」「完結編」を通して初登場のキャラクター。2回行動ができるほど高い能力を持つ。

ブラン=ブルターク
アッシマー

愛機はやっぱりアッシマー。だからといって侮ってはいけない。今回の彼は強いぞ。

お待たせ!!ついに登場、ダイターン3!!

格好良く登場できるタイミングをはかっているうちに、戦闘が終わってしまった!?

おいおい頼むよ…

ダイターンの出番は終わったと思い込んだギャリソンが、ワックスがけを開始! 当然、出撃は中止!

そんなこんなでようやく登場!

「ダイターン、カムヒア!」万丈の声が響きわたり……。

ダイターン3登場! うーん、シビれますぅ～。

ダイターン3その実力のほどは?

ついに登場したスーパーロボットダイターン3! その強さはもはや「神」! HP9000、装甲2000という戦艦クラスのボディ! さらに、攻撃力の高い武器の数々と、破嵐万丈のパイロットとしての高い能力! 非の打ちどころがないユニットだ。

HP、EP、装甲、すべてがケタ外れのスーパーロボット。変形もできる。

ダイターン3最強の武器サンアタック。その威力たるや、「完結編」トップクラス。

エピローグ 破嵐万丈、ロンド=ベルに加入!

破嵐財閥の経営も安定し、ようやくロンド=ベルに合流することになった破嵐万丈。

ギャリソンによれば、ジャミトフは3日後にクーデターを起こすつもりらしい。

確実に連邦軍を掌握しつつあるジャミトフ。一行は彼の野望を叩くことを決意する。

次回予告

次号は発売直前!
待望の攻略編がいよいよスタート!!
しかも全62ページにおよぶ大特集!
さっそく友達にも教えてあげよう!

敵主要キャラクター

ベン=ウッダー

ガブスレイ

原作ではスードリのキャプテンだったのに、本作ではただのパイロット。哀しすぎる……。

レオナルド=メディチ=ブンドル

ブンドル艦

3人の中でいちばん美しい。戦闘になると、名曲「ワルキューレの騎行」をバックに戦う。

ヤッターラ=ケルナグール

ケルナグール艦

3人の中でいちばんブサイク。射撃攻撃より格闘攻撃が得意という、変な戦艦に乗る。

スーグニ=カットナル

カットナル艦

3人の中でいちばん老けている……ように見える。右眼の眼帯がチャーミング。

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

特報 SPECIAL REPORT

「ギレンの野望」内部計算を 徹底解析

- ●バンダイ
- ●発売中（4月9日発売）
- ●6,800円
- ●戦略シミュレーション
- ●１人プレイのみ
- ●全年齢推奨

いよいよ発売された本格派・戦略級シミュレーションゲーム「ギレンの野望」。今回はゲームのすべてを支配する内部計算を徹底解析。これらを参考にして、より緻密な戦略を立ててもらいたい。

技術開発の効果

自軍の開発部に予算を投入し、新兵器の開発を促す「開発」コマンド。これを実行し、モビルスーツ開発、モビルアーマー開発、基礎技術レベルの３つの技術部門を向上させていくことで、特殊条件を必要としない兵器が開発できる。開発の条件こそ単純だが、そういった機体は激戦区での主力になることが多い。資金は惜しまず投入していこう。

また、基礎技術は研究が進むと兵器生産コストを下げる効果がある。この部門への先行投資も面白いだろう。

技術レベルの上昇率

投入予算額	効果
1．投入予算額・小（150×現在の技術レベル）	上昇する（＋15%）
2．投入予算額・中（300×現在の技術レベル）	上昇する（＋25%）
3．投入予算額・大（600×現在の技術レベル）	上昇する（＋33%）

基礎技術レベル上昇による生産コストの軽減

生産コストの計算式

生産に必要な資金－((基礎技術レベル－1)×3)％

開発期間短縮の計算式

短縮後開発期間＝現時点の開発期間÷2

＜開発プラン提案の条件＞

1 通常提案

技術研究に予算を投入し、開発レベルを上げるだけで提案されるのが“通常提案”と呼ばれる開発案だ。

この形式で提案される兵器は軍の主力。予算を投入し、底辺を強化。

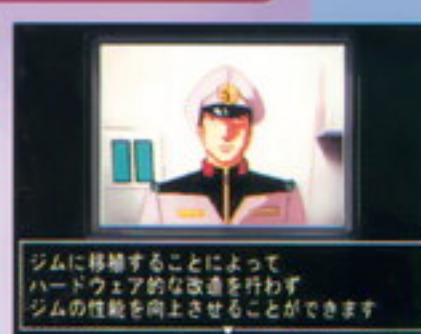
2 関連提案

通常提案で提案された兵器など、他の兵器が完成することで提案されるのが“関連提案”である。既存兵器の強化型開発などがこのタイプ。

3 関連技術提案

特定の兵器開発を終え、なおかつ一定レベルの技術力が要求されるのが関連技術提案である。やはり現行機の強化型開発などがこのタイプだ。

4 特殊提案

技術レベルとは無関係に、特定のイベントを見ることで提案される開発案。「ガンダム外伝」に登場する特殊MSなどはこのタイプである。

5 敵開発プラン入手

諜報部に予算を投入しておくと、低格率で敵国の設計図を入手。

パラメータの種類とその効果

ゲームに登場するパイロットやモビルスーツなどの性能を表す数々のパラメータ。これらの確実な理解なくして、的確な戦略を立てることは不可能である。

兵器のパラメータ

これらが旧時代からの異物、61式戦車から最新鋭のニュータイプ用モビルスーツまで、すべての兵器の性能を表すパラメータである。

そのどれもが重要なパラメータなのだが、中でも注目したいのが“運動性”である。これが高い兵器は命中率、回避率が高く、優秀なパイロットを搭乗させれば若干耐久力は低くとも滅多に敵の弾に当たらない、強力な部隊になってくれるのだ。

センサー　その兵器が持つ索敵能力を表す。その性能はD→C→B→A→Sの5段階があり、Sに近づくに従い、その索敵範囲は広がっていく。艦船系の兵器などが優秀なセンサーを備えている。

耐久力　これはその名の通り、その部隊の耐久力を表している。3機で1ユニットの機体は最後の1機が大破するまで存続するため、1機で1ユニットの機体よりも若干頑丈になっている。

運動性　兵器の“動きの良さ”を表現する。この数値が大きいものほど戦闘時の命中／回避率は高く、優秀なパイロットの力を得られれば原作でシャアやアムロが行っていた超越的な戦いも……？

移動力　その機体が一度に移動できる範囲を表している。当然、この数値は高い方が優秀と言えるのだが、移動力の小さい機体と部隊編成したときは、その移動力に制限を受けてしまう。

最大物資　その兵器が補給を受けたときに持てる物資の最大値。物資は移動や戦闘によって消費されるため、最大物資の多い機体は長期間の出撃に耐え得る機体だと言うことができる。

戦闘消費　その兵器が戦闘を行ったときに消費する物資の量を表す数値。最大物資の少ない機体でも、この数値が低ければ何度も戦うことができる。強力な機体ほど戦闘消費は激しい傾向がある。

移動消費　こちらは戦闘ではなく、移動に使う物資の量を表現している。つまり、この数値が低い機体は補給を受けずに長距離の運行が可能なのである。輸送部隊などに向いている機体と言えよう。

武装　現段階でその機体が装備している兵装と、その能力を見ることができる。当然、拠点に駐留しているとき、装備を変更すればこの内容も変わる。装備変更では戦闘消費なども変わる。

適性　その機体の地形適性を知ることができる。地形の書かれた文字が白に近いほど、その地形への適性が高いことを示している。苦手な戦況での戦闘は極力避けたいのだが……？

搭載　その機体が他の機体を何機搭載できるかがわかる数値。ゲーム中にはモビルアーマーさえも搭載してしまう、大型の艦船も登場。兵器の運搬は重要な戦略なので確実に把握しておきたい。

人物パラメータ

能力値の高い最新鋭機を乗りこなし高い戦果をあげる、それだけが優秀なキャラクターの条件ではない。優秀な軍人とは自らのパイロット能力に加え、部下を統率する能力をもあわせ持つ、優秀な指揮官のことなのである。

ランクBにして非常に高い能力を持つジョニー・ライデン。シャアに迫る能力値だ。

階級　軍の内部における、そのキャラクターの階級。階級は伍長～大将までの13段階があり、高い階級ほど、周囲に与える影響が強い。功績を積ませることで、階級を上げてやることも可能だ。

ランク　そのキャラクターが持つ潜在能力をどこまで発揮できるかの目安。D～Sの5段階があり、戦闘経験を積むことで上昇していく。あくまでも潜在能力を超えた力は発揮できないのだが…。

魅力　キャラクターの持つカリスマ。この能力が高いと、そのキャラクターが指揮する部隊の士気が高まり戦闘後の疲労度の増加が小さくなる。つまり部隊の継戦能力が向上するのである。

指揮　指揮範囲内の部隊を統率する能力。このパラメータが高いと、指揮範囲内の味方部隊は攻撃命中率／攻撃回避率に修正を受け、より高い戦果を上げることができるのだ。

耐久　兵器パラメータの耐久力と合わせて、配属された部隊の最終的な耐久力を割り出す。3機で1組の部隊も、キャラを配属すると1機だけのユニットになってしまうので、耐久力は重要だ。

撃墜数　階級の横にあるのは撃墜数を表すマークである。これは敵機を撃墜する度に増えていき、その度に功績が蓄積されていく、というもの。功績を積んだら「人事」コマンドで昇格させよ。

経験値　部隊に配属され、戦闘をすると蓄積されていく経験値。これが100までたまるとCランクに、そして300でBランク、600でAランク、999でSランクへとランクアップすることができる。

格闘　キャラクターが持つ格闘攻撃のセンス。敵との近接戦闘において、攻撃の命中率／攻撃回数を上昇させる。この能力が高いキャラクターはぜひモビルスーツ部隊に配属しておきたい。

射撃　そのキャラクターが持つ射撃センス。配属された部隊の射撃命中率と攻撃回数を上げる。長距離射程の武器をもった部隊に射撃センスの高いキャラクターの組み合わせは強力。

反応　危険を肌で感じとる直感力。配属された部隊の攻撃回避率に修正を加え、攻撃の回避率を上げる。たとえ“耐久”のパラメータが低いキャラクターでも、弾に当たらなければいいのだ。

スタックによる部隊編成

「ギレンの野望」では同じヘックス内に3ユニット配置することができる。

スタックとは…

コンピュータ・シミュレーションゲームの世界ではなじみの薄い“スタック”。これはボードゲームではおなじみのルールで、同じヘックス（マス目）上に複数のユニットを重ねて配置できるというもの。「ギレンの野望」ではこのルールによってあらゆる規模のモビルスーツ師団を自由に編成することが可能だ。

スタックのセオリー

「ギレンの野望」における標準サイズの兵器は基本的に3機で1部隊となっている。そこにキャラクターを配属すると1機で1部隊の指揮官ユニットに変わるのだが、その指揮官の能力値が低かった場合、3機で1部隊だったころよりも攻撃力、耐久力が下がってしまう。これは機体が実際に減少しているためだが、ここでスタックを使って指揮官ユニット十通常部隊×2という部隊編成をしてみよう。指揮官の指揮効果修正によって通常部隊も強化され、理想の部隊編成が実現するのだ。

理想的な部隊編成

戦艦や非量産機を徐くと、ユニットは基本的に3機で1部隊。そこに指揮官を配属すると、部隊は1機だけの指揮官ユニットに。指揮官十通常部隊×2の7機編成は理想的な部隊編成と言える。

指揮官ばかりのスタックだと……

指揮官ユニット×3の部隊編成は、個々の能力は高いが、たった3機のため攻撃力、耐久力が不足する。

指揮官ユニットと同一ヘックス内にスタックされている通常部隊には、指揮官の階級にかかわらず指揮効果修正が適用される。

キャラクター配属による能力修正値

キャラクターを部隊に配属したときの能力値修正には大きく分けて2種類が存在する。キャラクターが配属され、指揮官ユニットとなった部隊そのものにかかる“パイロット修正”、そして指揮官ユニットと同一ヘックス内にスタックされている、もしくは指揮範囲内に存在する部隊にかかる“指揮効果修正”である。

少佐以上の階級だと……

指揮官として部隊に配属されたキャラクターの階級が少佐以上だと、指揮官ユニットはスタック外にまで及ぶ指揮範囲を持ち、その範囲内にいる通常部隊には指揮効果修正が適用される。また、複数の指揮官の指揮範囲が重なっていた場合は階級の高い指揮官の修正を受けるようになっている。

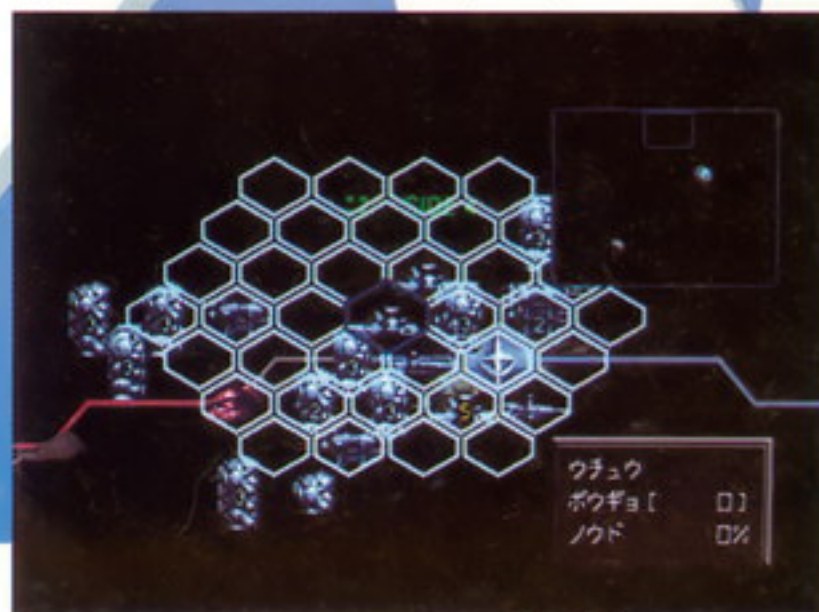
パイロット修正

兵器	修正
・兵器（耐久力）	＋キャラクタ（耐久）×4
・兵器（格闘武器命中率）	＋キャラクタ（格闘）×4
・兵器（射撃武器命中率）	＋キャラクタ（射撃）×4
・兵器（攻撃回避率）	＋キャラクタ（反応）×2＋NT能力×5
・兵器（格闘攻撃回数）	＋キャラクタ（格闘）÷5＋NT能力÷2
・兵器（射撃攻撃回数）	＋キャラクタ（射撃）÷5＋NT能力÷2

指揮効果修正1（指揮範囲内）

- ・部隊・士気 ＋魅力×1
- ・兵器・攻撃命中率 ＋指揮×1

指揮効果修正2（スタック内）

1.階級が少尉未満のキャラクターの指揮効果。			2.階級が少尉以上のキャラクターの指揮効果		
・部隊・士気	＋	魅力×1	・部隊・士気	＋	魅力×2
・兵器・攻撃命中率	＋	指揮×1	・兵器・攻撃命中率	＋	指揮×2
・兵器・攻撃回避率	＋	指揮×0.5	・兵器・攻撃回避率	＋	指揮×1

地形の状態による戦闘修正

ウィンドウ内に拠点防御効果が表示されているのがわかるだろうか？　上手く活用したい。

地形防御効果／拠点防御効果

マップ上に配置された部隊は、常に自らが配置されているヘックスの状態から影響を受けている。その最たる例が、地形防御効果である。このルールが存在するため、激戦区では密林など、地形防御効果が高いヘックスの確保が確実な差となってあらわれるのだ。なお、マップ上の拠点にも防御効果は設定されている。

地形の持つ防御効果

- **通常地形の時：敵の攻撃命中率（－地形防御効果%）**
- **拠点上の時：敵の攻撃命中率（－拠点防御効果%）**

兵器の地形適性

地形防御効果の高い／低いだけでなく、地形と兵器の間には得手か不得手かの“適性データ”が存在する。山岳地帯や森林など、地形防御効果の高いヘックスでも、それらの地形を得意とする兵器にとってはさしたる問題ではないのである。重要拠点攻略の際などは特に、地形と兵器との相性を考えた戦略を立てていこう。

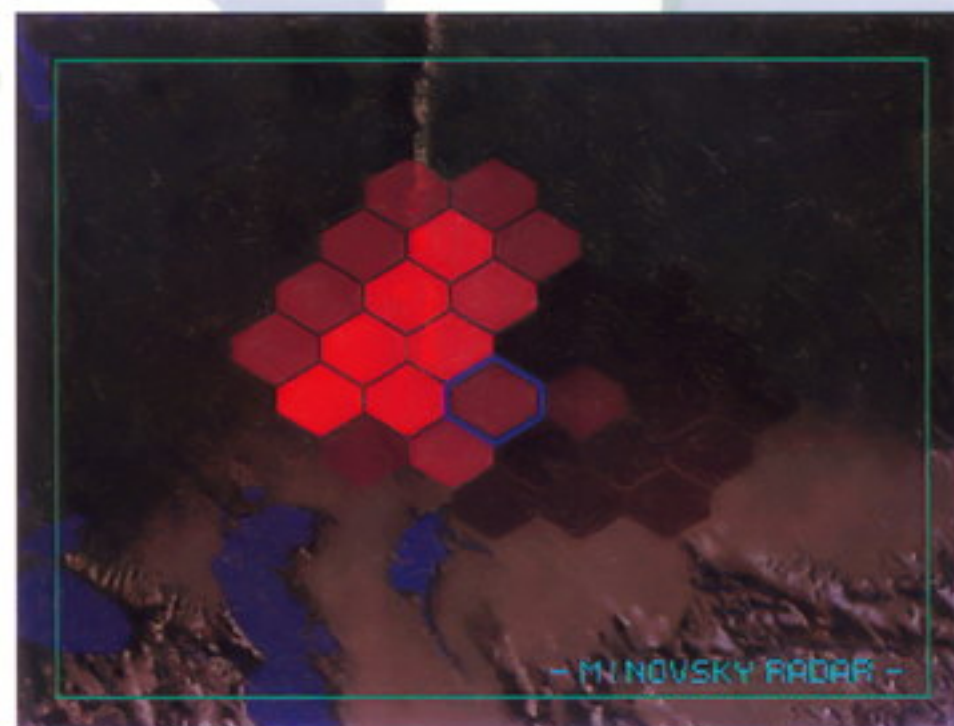
連邦の兵器としては、かなり地形適性に恵まれたガンダム。水中でも戦えるという汎用性が魅力。

兵器の地形適性による戦闘修正

敵が苦手な地形にいるとき	自分が苦手な地形にいるとき
・地形適性－無：攻撃命中率（－40%）	・地形適性－無：攻撃回避率（－40%）
・地形適性－中：攻撃命中率（－20%）	・地形適性－中：攻撃回避率（－20%）
・地形適性－有：ペナルティなし	・地形適性－有：ペナルティなし

ミノフスキー粒子による修正

「ギレンの野望」には、プレイヤーが作為的にヘックスの状態を変えることができる方法も存在する。それが“ミノフスキー粒子の散布”である。以下がミノフスキー粒子が散布されたヘックスでの特殊修正である。

・射撃命中率（－ミノフスキー粒子濃度%）
※ただし、50%以上あっても50%として計算

ミノフスキー粒子が濃い地域では射撃武器が頼りにならない。必然的にモビルスーツ戦が多くなる。

部隊の状態による戦闘修正

戦闘に参加する部隊がどんな状態であるかによっても戦闘の結果は大きく異なる。緻密な戦略を立てるならば、それらの条件も計算に加味する必要があるのだ。

防御コマンド修正

攻撃されたときに「防御」を選択すると

- **シールドを装備しているとき：攻撃防御率（＋30）**
- **シールドを装備していないとき：攻撃回避率（＋30）**

敵からの攻撃を受けたときに登場する反撃／防御の選択肢。ここで防御を選択することによって敵への反撃を捨て、より被害の少ない戦闘を行うことができる。

そのときに発生している内部計算は上の通りである。

疲労度の蓄積による修正

「ギレンの野望」では、戦闘を行った部隊は疲労する。この疲労が蓄積すると部隊は本来の攻撃命中率、攻撃回避率を発揮することができない。疲労が溜まった部隊は一度休養させ、鋭気を養わせるのも戦法だ。

疲労度が蓄積したときの戦闘修正

- **攻撃命中率（－（疲労度÷2）%）**
- **攻撃回避率（－（疲労度÷2）%）**

索敵状態による修正

未索敵の敵を攻撃したとき

- **未索敵状態の敵への攻撃：射撃命中率（－25%）**

上の計算式からも導き出されるように、まだ索敵されていない部隊との戦闘では、こちらの射撃攻撃の命中率は著しく低下してしまう。

未索敵部隊との交戦では、無駄なダメージを避けるため“防御”を選択しよう。

射撃戦

さまざまな戦闘修正を確認したならば、いよいよ戦闘を開始のとき。これまでの修正から導き出される戦闘結果は果たして……？まずは戦闘開始直後に実行される射撃戦の内部計算を解く！

能力の高いキャラクターがパイロットだと、戦艦が1ターンで落ちることも。

使用武器の選択／攻撃回数を決定

「ギレンの野望」では、1回の射撃戦闘で最大3種類の武器を使うことができ、1回目の使用武器についてはその攻撃回数も変動する。

右の計算にしたがってそれらが導かれると、その結果を下にある2つの戦闘計算に当てはめ、最終的な戦闘結果が導き出されるのだ。

1.使用武器の選択 持っている武器から何を使うかを選択する。

- 1つ目の武器を選択：100%の確率で使用する。
- 2つ目の武器を選択：（士気÷3）＋（射撃スキル×3）＋25%の確率で使用する。
- 3つ目の武器を選択：（士気÷3）＋（射撃スキル×3）%の確率で使用する。

2.攻撃回数を設定 1つ目の武器にのみ、キャラクターの能力に応じた攻撃回数を加算する。

攻撃回数は、武器ごとに決められた限界回数までしか使えない。

戦闘計算

戦闘は武器のスペックだけでなく、パイロットの状態や地形などが影響する。そのため「パイロット修正」「指揮効果修正」「兵器の地形適正による戦闘修正値」「防御コマンド修正」「疲労度の蓄積による修正」「索敵状態による修正」などの値が反映されることに注意したい。

1.いままでの計算結果を反映させて戦闘データを生成する。

- 射撃命中率 ＝（武器の命中率）に、これまでの修正値を反映。
- 回避率 ＝（被攻撃側兵器の運動性－攻撃側兵器の運動性／2）にこれまでの修正値を反映。
- 防御率 ＝（シールド装備のときのみ・20）にこれまでの修正値を反映。

2.攻撃命中判定を行いダメージを計算する。

- ダメージ ＝ 命中した攻撃回数×武器の攻撃力

攻撃目標の選択

上にある計算式で攻撃武器、攻撃回数が決まったなら、次に攻撃目標が決定される。その目標は一定の確立を持った乱数で判定され、どこに設定されるかは予測することができない。攻撃される側にまわったときも、この攻撃目標計算を頭に入れて隊列を考えよう。

	前列	中列	後列
1部隊のとき	100%	0%	0%
2部隊のとき	80%	20%	0%
3部隊のとき	60%	30%	10%

格闘戦

射撃戦とは違う、独立した戦闘計算を持っている格闘戦。鋼鉄の兵士がビームサーベルを斬り結ぶ、モビルスーツ戦の醍醐味とも言える格闘戦の仕組みをここで徹底解剖してしまおう。

1.使用武器の選択 持っている武器から何を使うかを選択する。

- 1つ目の武器を選択：100%の確率で使用する。
- 2つ目の武器を選択：（士気÷3）＋（射撃スキル×3）＋25%の確率で使用する。

2.攻撃回数を設定 1つ目の武器にのみ、キャラクターの能力に応じた攻撃回数を加算する。

攻撃回数は、武器ごとに決められた限界回数までしか使えない。

使用武器の選択／攻撃回数を決定

戦闘を始めたのがモビルスーツで、なおかつ敵と隣り合ったヘックスからの攻撃だった場合、射撃戦闘後、敵に駆け寄っての格闘戦が開始されるのだが、この時も使用武器と攻撃回数の決定が行われる。格闘戦の得意なパイロットは、何度も何度も斬りつけてくるのだ。

モビルスーツ戦が多くなるゲーム中盤からは格闘戦の戦術が求められる。パイロットは育っているか!?

攻撃目標の選択

射撃攻撃とは違い、格闘戦の攻撃目標は必ず敵の最前列となっている。その相手に対して右の格闘戦用戦闘計算を適応させて結果を導いたなら、格闘戦の戦闘は終了。なお格闘攻撃は射撃攻撃とは違い、ミノフスキー粒子の効果による命中修正は受けない。

ゲーム中でも、ランクの高いパイロットの格闘戦は一進一退の熱戦に。

戦闘計算

戦闘は武器のスペックだけでなく、パイロットの状態や地形などが影響する。そのため「パイロット修正」「指揮効果修正」「兵器の地形適正による戦闘修正値」「防御コマンド修正」「疲労度の蓄積による修正」「索敵状態による修正」などの値が反映されることに注意したい。

1.いままでの計算結果を反映させて戦闘データを生成する。

- 格闘命中率 ＝（武器の命中率）に、これまでの修正値を反映。
  ※射撃と異なりミノフスキーと未索敵状態の影響は受けない。
- 回避率 ＝（被攻撃側兵器の運動性－攻撃側兵器の運動性÷2）にこれまでの修正値を反映。
- 防御率 ＝（シールド装備のときのみ・20）にこれまでの修正値を反映。

2.攻撃命中判定を行いダメージを計算する。

- ダメージ ＝ 命中した攻撃回数×武器の攻撃力

戦闘後の状態変化

経験値の獲得

計算式を見ればわかる通り、本作ではメイン攻撃と支援攻撃では得られる経験値が違う。

ただ、メイン攻撃をしている部隊は唯一反撃を受けている部隊であることを忘れずに。

経験値の獲得

1.戦闘による経験値の獲得：
戦闘を行うだけで経験値を獲得できる。

- メイン攻撃（戦闘画面に出る部隊）：経験値（＋10）
- 支援攻撃（戦闘画面に出ない部隊）：経験値（＋5）

2.敵撃破による経験値の獲得：戦闘によって敵を撃破することで、より多くの経験値を獲得することができます。特に、階級やランクの高い敵を倒したときに多くの経験が得られる。

- 経験値＝15＋(敵・階級ポイント×2)＋(敵・ランク×4)

部下を昇格する／部下を降格する

1.昇格の条件：①「功績値」を上昇させることで可能になる。下が各階級に必要な功績値だ。

階級	伍長	曹長	軍曹	曹長	少尉	中尉	大尉	少佐	中佐	大佐	少将	少将中	将大将
必要功績値	0	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	14	16

功績値＝ ゲーム開始時の階級の功績値＋ランク（D:0 ～ S:4）

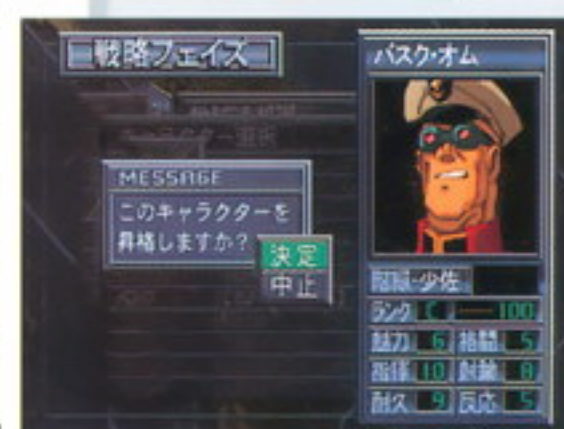
②階級定員までしか、その階級に存在することができない。

将官（少将～大将）	9
佐官（少佐～大佐）	14
尉官（少尉～大尉）	20
それ以下	制限なし

2.降格の条件：

①ゲーム開始時の階級よりも階級を下げることはできない。
②昇格と同様、階級定員によって制限される。

階級の昇格／降格

経験を積み、ランクを上げるとその功績に応じてキャラクターの階級を変える事ができる。階級は指揮範囲に強い影響を与えるので、能力値の低い将官は降格してしまおう。

士気の変動

戦闘に参加した部隊だけでなく、全軍に影響があるのが士気の増減である。このルールのため、部隊の使い捨ては厳禁。いらない部隊は重要拠点で廃棄処分にしよう。

士気の変動

1.戦闘参加部隊の士気変化：
戦闘に参加することによって士気が変化する。

- 攻撃したとき　　　：士気（＋2）
- 反撃したとき　　　：士気（＋1）
- 敵を撃破したとき：士気（＋5）

2.勝敗による戦況への影響：戦闘の勝敗によって、全軍の士気に影響する。

- 自国部隊が敵部隊を撃破：全軍の士気（＋1）
- 敵部隊が自国部隊を撃破：全軍の士気（－1）
- 局地戦闘で自国部隊が敵部隊を撃破：
  局地戦闘参加部隊の士気（＋3）
- 局地戦闘で敵部隊が自国部隊を撃破：
  局地戦闘参加部隊の士気（－3）

疲労の蓄積

士気が低くなった時の弊害となるのが、疲労の溜まりやすさである。疲労で実力を発揮できないでいると、いたずらに被害が増えるだけ。士気は大事に維持していこう。

疲労の蓄積

- 攻撃側部隊（画面内の部隊）
  疲労 ＝5＋5×（150－士気）％
- 支援部隊
  疲労 ＝2＋5×（150－士気）％
- 防御側部隊
  疲労 ＝3＋5×（150－士気）％
  ＋攻撃部隊数×2

VAMPIRE SAVIOR

発売直前！システム

特報 SPECIAL REPORT 完成度 100%

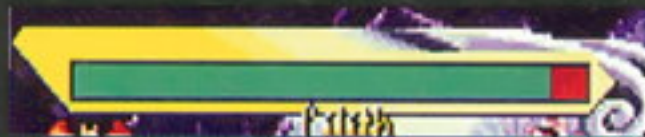
●カプコン●4月16日発売予定
●7、800円（拡張RAMカートリッジ4MB同梱）
●5、800円（ソフト単体）
●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ4MB必須

驚きの移植度を実現させた「ヴァンパイア セイヴァー」アーケードの興奮がそのまま家庭で味わえるぞ

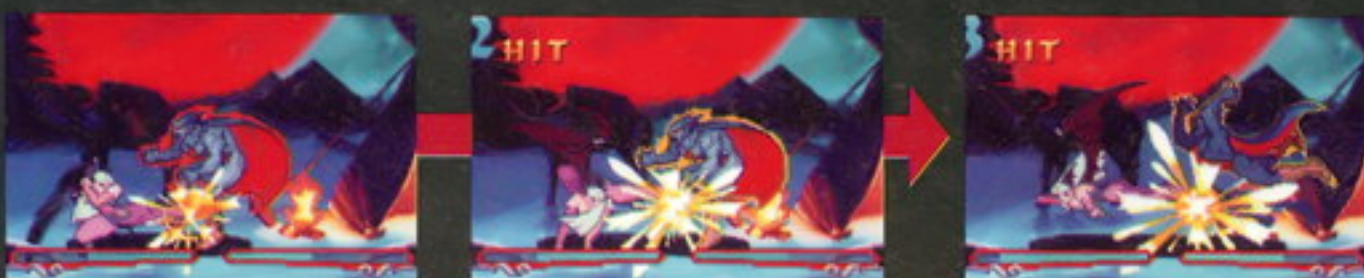
セイヴァーにおける特殊システム

発売が1週間後に迫り、期待に夜も眠れない日々を送っているユーザー諸君、お待たせしました。今回は、セイヴァーの特徴的なシステムのまとめと、総勢18キャラクターのコマンドリストを大公開する。また、必殺技だけでなく、キャラクター固有の特殊技も網羅しているので、今からイメージトレーニングで鍛えておくのもいい。もうすぐキミの部屋に、ダークストーカーズたちがやってくる。

インパクトダメージゲージ

従来のライフゲージと呼ばれていたものと役割は同じものだが、違うのはゲージの白色の部分。攻撃には基本ダメージ量＋基本白色ゲージ量が設定されていて、白色ゲージ部分は時間が経つことで少しずつ回復が可能なのだ。

白色ゲージの存在で、ガードの重要性がうかがわれる。休んで体力回復だ。

チェーンコンボ

通常技を相手にヒットさせ、ヒットマークが消える前に次の攻撃ボタンを押すことで、通常技の連続技が可能になる。しかし、つながる攻撃には右図のような法則があり、キャラクターの技によっても違う。さらに、チェーンで出した通常技から必殺技へのキャンセルはできなくなる（例外あり）。

基本操作

操作形態は、従来の2D格闘ゲームと同様にレバーで移動＆ガード、ボタンで攻撃。レバー上要素でジャンプし、同方向にレバーを素早く入力することでダッシュも可能。攻撃にはパンチとキックがあり、それぞれ弱、中、強と威力が分かれている。レバー入力＋ボタンでキャラクター特有の必殺技が出せる。

アドバンシングガード＆ガードキャンセル

相手の攻撃をガードしている状態から、こちらの攻めに立場を入れ替えられるシステム。アドバンシングガードは、ガード中に素早くボタン連打、ガードキャンセルはガード中→↓↘＋ボタン（ボタンはキャラによって異なる）で出せる。それぞれ、間合いを広げる、反撃するといった効果が得られる。

ダッシュはキャラクターで違いがあり、地上を走るものと空中に飛ぶものがある。

ガードには上段・下段の2種類あり、さらに空中ガードも用意されている。

アドバンシングガードで押したボタンの弱、中、強で離れる距離が違う。

コマンドは難しいが、せめてチェーンコンボや多段ヒット技には狙っていこう。

移動起き上がり＆追い打ち

ダウンする攻撃を受けた場合に、レバー左右＋任意のボタンで移動起き上がりが可能。また、ダウンした相手にレバー↑＋ボタンで追い打ちも可能だ。

起き上がりに重ねられた技を避けたりするのに使える。

追い打ちは、キャラの組み合わせなどでヒットしやすさが違う。

コマンドはキャラクターが右向き時のもの。P=パンチ、K=キック（編集部調べ）

&必殺技コマンド大公開!!

スペシャルストックゲージ

技を出す、あるいは攻撃を受けることで溜めることができ、満タンになるとストックが1つ増える。ストックを消費し、後述のES版必殺技やEX必殺技、ダークフォースが使用可能になる。

コマンド投げや追い打ちも、ES版として強力になる。

ダークフォース

今回、新しく加わった新要素。同じ強さのパンチ、キックボタン同時押しで、自分の世界へと引きずり込む。キャラクターによってさまざまな効果が得られ、画面上に現れるタイムゲージが無くなるまで持続する。また、ダークフォース発動中にもう一人が発動することも可能。発動にはスペシャルストックをひとつ消費する。

ダークフォースを2種類持っているキャラも。

リリスのこれは、追尾型と対称型の2種類の分身。

ES版必殺技

スペシャルストックを消費して発動する通常必殺技の強力版で、通常必殺技の性質を変えてしまうもの。必殺技コマンドのボタン部を同種2つ同時押しで発動。さらに、コマンド投げや追い打ちも同様に、ボタン同時押しでES版として攻撃力をアップさせることができる。

必殺技に、多段ヒットや無敵時間などがつく。

追い打ちもかなり強力になり、ダメージが増大。

EX必殺技

スペシャルストックがある場合にのみ使用可能な必殺技。キャラクターにそれぞれ固有の技があり、通常必殺技と比べ、より強力なものになっている。使用するにはストックが1つ必要だが、なかには2つ以上使わなければならないものもある。また、通常技を強制的にキャンセル可能な技も存在する。

ルミナスイリュージョンように、強制キャンセルで連続技にできる技も多くある。

デミトリ Demitri

男が女性に変化した姿が見もののミッドナイトブリス。

ヒットするとコウモリが噛み付くカオスフレア。

ダークサイドマスターは、コウモリがオプションについて攻撃のヒット数が増加する。ダメージは微々たるものだが。

必殺技	
デモンクレイドル	→↓↘+P
デモンクレイドル(ダッシュ)	ダッシュ中→↓↘+P
カオスフレア	↓↘→+P(空中可)
バットスピン	↓↙←+K(空中可)
ネガティブストーレン	接近してレバー1回転+中Por強P
EX必殺技	
ミッドナイトブリス	↓→↘+PP
デモンビリオン	↓→↘+KK
ミッドナイトプレジャー	弱P中P→中K中K
ガードキャンセル	
デモンクレイドル	→↓↘+P
特殊技	
ヘルズライド	相手ダウン時↑+PorK
ダークフォース	
ダークサイドマスター	同じ強さのPK同時押し

デミトリはいわゆるスタンダードキャラクターで、必殺技もひと通りのものが揃っている。デモンクレイドルは上昇型の対空技で、ダッシュ中に出すと斜めに上昇する。が、空中ガード可能なためイマイチ使えない。カオスフレアは飛び道具で、相手にコウモリが噛み付く。ミッドナイトブリスはガード不能で、捕らえた相手の血を吸う技。しかし、相手が男の場合は無理矢理女性化させてから吸血する。ダークフォースはコウモリが2体現れ、デミトリの攻撃に連動して攻撃してくれる。

ガロン Gallon

必殺技	
ミリオンフリッカー	↓↙←+P連打
クライムレイザー	↓↑+K
ワールドサーキュラー	接近して→↘↓↙←+中Kor強K
ビーストキャノン	↓↘→+P
ビーストキャノン(対空)	→↓↘+P
ビーストキャノン(空中)	空中↓↘→+P (※ビーストキャノンは発動後レバー+Pで方向転換が可能)
EX必殺技	
ドラゴンキャノン	←↙↓↘→+KK
モーメントスライス	弱P中P→弱K中K
ガードキャンセル	
ビーストキャノン	→↓↘+P
特殊技	
ストライクウルフ	相手ダウン時↑+PorK
クイックムーブ	↓+KKK
ダークフォース	
ミラージュボディ	同じ強さのPK同時押し

爪で相手を切り裂く、モーメントスライス。強制キャンセル技。

空中ビーストキャノンは前方斜め下に向かって攻撃。

通常技の強力なガロンは、必殺技の出番はあまり見られず、要所要所で使うくらい。ビーストキャノンは3種類の打ち分けが可能な突進技。移動中にレバー+任意のボタンで1回だけ方向転換できる。ES版で出せば4回まで方向転換可能なので、相手を翻弄させられる。クライムレイザーはコマンドが簡単な対空技。モーメントスライスは強制キャンセルできるので、チェーンから連続技に。ダークフォースは分身が現れ、攻撃してくれるもの。ほとんどストックはこれに使うようになる。

Zabel ザベル

固まっている相手に決めろ！ ヘルダンク。

ザベルのガードキャンセルは、ギターをかき鳴らし音波で攻撃するカッコイイ技。一度は見てくれ！

奇襲技として高性能なスカルジャベリン。中段技だ。

技ごとに形態を変化させるザベル。デスハリケーンは突進技で、空中でも出せる。スカルスティングは、高速で上昇し、上から下に強襲するしゃがみガード不可の技。ヘルダンクは相手をボールにしてゴールにダンクする技でダメージも大きい。ダークフォースは通常技が多段ヒットするようになる。

必殺技	
デスハリケーン	↓↙←＋K（空中可）
スカルスティング	↓↑＋K
スカルスティング（空中）	空中↓↑＋K
ヘルズゲート	←↙↓↘→＋K
スカルバニッシュ	接近して→↘↓↙←＋中Por強P
EX必殺技	
デスボルテージ	→↘↓↙←＋KK
ヘルダンク	→↓↘＋PP
イービルスクリーム	→←＋PP
ガードキャンセル	
デスフレーズ	→↓↘＋K
特殊技	
スカルジャベリン	相手ダウン時↑＋PorK
空中ダッシュ	空中←←or→→
ダークフォース	
アルティミットアンデット	同じ強さのPK同時押し

Victor ビクトル

ビクトルの必殺技は豪快だ。ギガバーンは膝蹴りの対空技。おもいっきり頭突きするメガフォーリュドに、投げ技のメガショックとメガスパイク。EXは地面に電流を流すサンダーブレイクと投げ技ゲルデンハイム3の2つある。

必殺技	
ギガバーン	→↓↘＋K
ジャイロクラッシュ	↓↙←＋P
メガショック	接近して↓↘→＋K
メガスパイク	接近してレバー1回転＋P
メガステイク	↓ため↑＋P
メガフォーリッド	←ため→＋P
グラビトンナックル	通常P投げ後↓↑＋P
EX必殺技	
サンダーブレイク	↓ため↑＋KK
ゲルデンハイム3	相手の近くでレバー2回転＋KK
ガードキャンセル	
ギガバーン	→↓↘＋K
特殊技	
ビクトルフィンガー	相手ダウン時↑＋PorK
ミニマムステップ	↓＋KKK
ダークフォース	
グレートゲルデンハイムS	弱PKor中PK同時押し
グレートゲルデンハイムL	強PK同時押し

画面の端から端まで、攻撃範囲のあるサンダーブレイク。

ダークフォースは2種類あるので使い分けよう。

Morrigan モリガン

ダークネスイリュージョンにはかなりお世話になる。

モリガンは通常必殺技は少ない代わりに、EX必殺技が4つもある。ソウルフィストはボタンで飛距離の変わる飛び道具。シャドウブレイドは対空技。バルキリーターン以外のEX技は強制キャンセルが可能。ダークフォースは相手を挟むように分身が出現し、本体と同じ攻撃を同時に繰り出す。

必殺技	
シャドウブレイド	→↓↘＋P
ソウルフィスト	↓↘→＋P（空中可）
ベクタードレイン	接近して→↘↓↙←＋中Por強P
EX必殺技	
バルキリーターン	→↘↓↙←＋Kで発動強Kで攻撃
ダークネスイリュージョン	弱P弱P→弱K強P
フィニッシングシャワー	中P弱P←弱K中K
クリプティックニードル	→強P中P弱P→
ガードキャンセル	
シャドウブレイド	→↓↘＋P
特殊技	
シェルピアス	相手ダウン時↑＋PorK
バーチカルダッシュ	↓↑orダッシュ中↑
ダークフォース	
アストラルビジョン	同じ強さのPK同時押し

アストラルビジョンは相手を挟むように分身し、攻撃する。

ES版ソウルフィストは攻撃判定と威力が増加し使いやすくなる。

Anakaris アナカリス

必殺技	
咎めの穴	相手ダウン時→↓↘＋K
棺の舞	↓↓＋PorK（空中可）
王家の裁き	空中↓↘→＋P
コブラブロー	←→＋P
ミイラドロップ	↓↘→＋P
言霊返し（吸い）	↓↙←＋K（空中可）
言霊返し（吸い後）	↓↘→＋K（空中可）
EX必殺技	
真実の教え	→↓↘＋PP
奈落の穴	←↙↓↘→＋KK
ファラオマジック	中K弱P↓弱K中P（空中可）
ファラオサルベーション	強K中P↓中K強P
ファラオデコレーション	強K中P弱K↓弱P中K強P
ガードキャンセル	
真実の教え	→↓↘＋PP（要SPストック）
特殊技	
戒めの墓碑	相手ダウン時↑＋PorK
聖なる墓碑	斜めジャンプ中↓＋K
大いなる墓碑	斜めジャンプ中↘＋K
浮遊	↑
2段ジャンプ	浮遊後↑
ダークフォース	
ファラオスプリット	同じ強さのPK同時押し

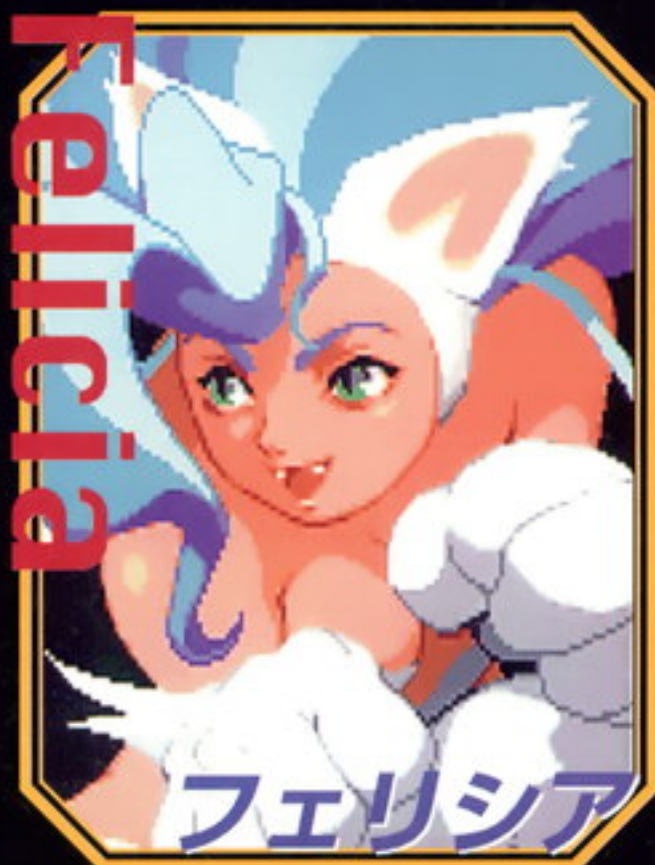
アナカリスの技を受けると呪われた気分にさせられる。咎めの穴は相手のダウン時に怪光線で包み込むガード不能技。棺の舞は空中から棺桶を落とし、相手を押しつぶす。王家の裁きはヒットした相手を変身させ、一定時間移動しかできなくさせる、まさに呪い技。言霊返しは相手の飛び道具を吸ったあと、同じ技を使える特殊な技で、ES版も出すことができる。EX技のファラオ3種類は、演出と威力は違えど同じ飛び道具。ダークフォースは上半身と下半身が分裂し、攻撃できるようになる。

ストックゲージを3つも消費するEX技、ファラオデコレーション。

王家の裁きで相手の変身を見てやろう。

Felicia フェリシア

必殺技	
キャットスパイク	→↓↘＋P
デルタキック	→↓↘＋K
ローリングバックラー	↓↘→＋P・P
ヘルキャット	接近して→↘↓↙←＋中Kor強K
EX必殺技	
ダンシングフラッシュ	←↙↓↘→＋PP
プリーズヘルプミー	←↙↓↘→＋KK
ガードキャンセル	
デルタキック	→↓↘＋K
特殊技	
ロンパーキャット	相手ダウン時↑＋PorK
トイタッチ	相手ダウン時↓↓＋P
ヘッドライド	相手の頭上に乗る
ウォールクラッチ	壁に向かってジャンプ後レバー入れっぱなし
EXチャージ	↓↓＋KKため押し
ダークフォース	
キティ・ザ・ヘルパー	同じ強さのPK同時押し

メインで使うのは突進系新技キャットスパイク。ローリングバックラーも突進技だがボタンを押すと上昇し、対空技になる。プリーズヘルプミーは、ヒットした相手を仲間の子猫たちがボコボコにしてくれる爽快な技。でも、はずしたときの硬直時間はかなり長いので要注意。

プリーズヘルプミーは、はずすと硬直が長い。

性能のいい新技キャットスパイク。

キティ・ザ・ヘルパーは、子猫が助けにくる。

Aulbath オルバス

通常必殺技が溜め技なので使い方が難しいオルバス。ソニックウェーブとポイズンブレスは、どちらもヒットした相手を麻痺させる技。ウォータージェイルは泡で相手を包み、行動不能にするガード不能技で、利用価値は高い。

相手を毒で動けなくする、ポイズンブレス。

ウォータージェイルは、嫌がられる技の1つ。

必殺技	
ソニックウエーブ	←ため→＋P
ポイズンブレス	←ため→＋K
トリックフィッシュ	←←＋Kor→↓↘＋K
クリスタルランサー	接近して→↘↓↙←＋中Por強P
ジェムズアンガー	接近して→↘↓↙←＋中Kor強K
EX必殺技	
アクアスプレッド	→↘↓＋PPorKK
ウォータージェイル	→↓↘＋PP
シーレイジ	←↙↓↘→＋PP
ダイレクトシザース	↓↓＋PP
ガードキャンセル	
トリックフィッシュ	→↓↘＋K
特殊技	
リバーサイドドロップ	相手ダウン時↑＋PorK
ダークフォース	
オーシャンレイジ	同じ強さのPK同時押し

Bishamon ビシャモン

鬼首捻りは、レバガチャ＆ボタン連打でダメージ増量。

ヒット後は、気絶中の相手に各種追加ダメージ確定の絡め魂。

鬼炎斬はリバーサルでしか出せないが、その分強力な技だ。

ビシャモンは特殊な必殺技を持っている。鬼炎斬は、ジャンプの着地や起き上がりなどのリバーサル時にしか出すことはできないし、絡め魂はヒットした相手を一定時間気絶状態にする。さらに、そこから辻疾風と魂寄せを出すことが可能だ。閻魔石は下段判定で立ちガード不可能な飛び道具だが、地面を這っていくので判定が小さくかわされやすい。咎首晒しはEX専用の追い打ち攻撃で、ダメージも大きい。

必殺技	
居合い斬り・上段	←ため→＋P
居合い斬り・下段	←ため→＋K
絡め魂	←↙↓↘→＋P（空中可）
辻疾風	絡め魂ヒット後↓↘→＋P
魂寄せ	絡め魂ヒット後←＋P
切り捨て御免	接近してレバー1回転＋中Por強P
EX必殺技	
鬼首捻り	→↘↓↙←＋PP
閻魔石	←↙↓↘→＋KK
咎首晒し	↓↓＋PP
ガードキャンセル	
鬼炎斬	→↓↘＋P
特殊技	
屍縫い	相手ダウン時↑＋PorK
ダークフォース	
黄金帷子	同じ強さのPK同時押し

Sasquatch サスカッチ

空中ガード不能のビッグブロウは、使いどころを間違わなければ強力な攻撃になる。

サスカッチの必殺技ビッグブロウに注目。キャンセルで連続技にもなるし、なんといっても空中ガードできないのが他の技との大きな違い。ビッグフリーザーは相手の飛び道具をかき消す。

必殺技	
ビッグブレス	↓↘→＋P
ビッグブロウ	→↓↘＋P（ため可）
ビッグタワーズ	↓↓＋P
ビッグタイフーン	→↓↘＋K
ビッグブランチ	接近して→↘↓↙←＋P
ビッグスイング	接近してレバー1回転＋K
EX必殺技	
ビッグフリーザー	←↙↓↘→＋PP
ビッグアイスバーン	←↙↓↘→＋KK
ビッグスレッジ	相手の近くでレバー2回転＋KK
ガードキャンセル	
ビッグタイフーン	→↓↘＋K
特殊技	
ビッグホイール	相手ダウン時↑＋PorK
ダークフォース	
ビッグレジスター	弱PKor中PK同時押し
ビッグレジスターwithM.A.P.S	強PK同時押し

ビッグアイスバーンもガード不能だ。キャンセルなどから積極的に狙っていこう。

相手の飛び道具もなんのその。貫通してダメージを与えることができるビッグフリーザー。

Lei-Lei レイレイ

上中下に打ち分け可能な暗器砲、飛び道具を打ち返す返響器など、奇抜な技を持っているレイレイ。天雷破は最初の一撃がしゃがみガード不可だ。

地霊刀は、相手との距離を開けるのに最適の技だ。

返響器は、相手の飛び道具を跳ね返せる。

必殺技	
暗器砲（横）	↓↘→＋弱P
暗器砲（斜め）	↓↘→＋中P
暗器砲（上）	↓↘→＋強P
辺響器	↓↙←＋P（空中可）
旋風舞	→↓↘＋P（空中可）
放天撃	接近して→↘↓↙←＋中Por強P
EX必殺技	
中華弾	←↙↓↘→＋PP
地霊刀	←↙↓↘→＋KK
天雷破	弱K強K中P中P↑
ガードキャンセル	
旋風舞	→↓↘＋P連打
特殊技	
斬破	相手ダウン時↑＋PorK
空中ダッシュ	空中←←or→→
ダークフォース	
離猛魂	同じ強さのPK同時押し

Jedah ジェダ

必殺技	
ディオ＝セーガ	↓↘→＋P（空中可）
ネロ＝ファティカ	↓↙←＋P
イラ＝スピンタ（投げ）	空中→↙↓ ←
イラ＝スピンタ（ノコギリ）	空中→↘↓↙←＋Kの後P
サン＝パッサーレ	接近して→↘↓↙←＋中Kor強K
EX必殺技	
プロヴァ＝ディ＝セルヴォ	←↙↓↘→＋KKの後K
フィナーレ＝ロッソ	↓↓＋PP
ガードキャンセル	
スプレジオ	→↓↘＋P
特殊技	
ラセーレ＝セーガ	相手ダウン時↑＋PorK
バルゾ＝ベルドーノ	空中→→
ダークフォース	
サントゥアーリオ	同じ強さのPK同時押し

プロヴァ＝ディ＝セルヴォはガード不能技で、使用頻度高し。

サン＝パッサーレは相手の気になる？部分を膨らます。

ディオ＝セーガで相手の動きを封じながら戦おう。

ディオ＝セーガは飛び道具で、発生後、しばらくそこに攻撃判定が残る。ネロ＝ファティカは後退しながら出すガード不能技。イラ＝スピンタ（投げ）もフィナーレ＝ロッソもガード不能技。

Lilith リリス

グルーミーパペットショウはストックが2つ必要。

スプレンダーラブは対空技。今日のリリスちょっと大胆。

ミスティックアローは、つかみ投げ技だ。間合いに注意。

リリスの技はモリガンに似たものが多い。シャイニングブレイドは対空技で、ソウルフラッシュは飛距離のない飛び道具。グルーミーパペットショウは、相手を躍らせてダメージを与える。

必殺技	
シャイニングブレイド	→↓↘＋P
ソウルフラッシュ	↓↘→＋P（空中可）
メリーターン	↓↙←＋K
ミスティックアロー	→↘↓↙←＋P
EX必殺技	
スプレンダーラブ	→↓↘＋KK
グルーミーパペットショウ	←↙↓↘→＋KK
ルミナスイリュージョン	弱P弱P→弱K強P
ガードキャンセル	
シャイニングブレイド	→↓↘＋P
特殊技	
トゥピアス	相手ダウン時↑＋PorK
ハイジャンプ	↓↑（斜め可）
ダークフォース	
ミミックドール	弱PKor中PK同時押し
ミラードール	強PK同時押し

Q-Bee キュービィ

必殺技	
C→R	←↙↓↘→＋P（空中可）
ΔA	↓↙←＋K（空中可）
S×p	K連打（空中可）
O.M.	接近して→↘↓↙←＋P
EX必殺技	
Qj	→↓↘＋PP（空中可）
＋B	←↙↓↘→＋KK（空中可）
ガードキャンセル	
R.M.	→↓↘＋K
特殊技	
S→U	相手ダウン時↑＋PorK
ホーミングダッシュ	空中→→
ホバージャンプ	ジャンプ後↑入れっぱなし
ダークフォース	
i^2	同じ強さのPK同時押し

集団の蜂に襲われる＋Bは見た目も痛そうだが、ダメージも大きい。空中からでも出せる。

あま〜い蜜は、ガード不能の手痛い攻撃ＱＪ。

ΔAは判定が強く素早いので、安心して使える。

C→Rはキュービィの攻撃の要でもある。使いこなせ。

キュービィは技数は少ないが、どれもが空中でも使用可能だ。C→Rは判定の強い突進系の技で、ΔAは、一度画面端まで飛行し、急降下してくる技。QJは蜜の玉を作り、相手に投げつけてヒットした相手を動けなくし、その間に追加攻撃を与えられる。ダークフォースは、画面内を自由に飛行可能に。

Bulleta バレッタ

必殺技	
スマイル&ミサイル（上段）	←ため→＋P
スマイル&ミサイル（下段）	←ため→＋K
ハッピー＆ミサイル	↓ため↑＋P
チアー＆ファイアー	→↓↘＋P
シャイネス&ストライク	↓↙←＋P（ため可）
センチメンタルタイフーン	接近して→↘↓↙←＋P
EX必殺技	
クールハンティング	←↙↓↘→＋PP
ビューティフルメモリー	←↙↓↘→＋KK
アップルフォーユー	接近して→↘↓↙←＋KK
ガードキャンセル	
ジェラシー&フェイク	→↓↘＋K
特殊技	
ロー オブ ザ バレット	相手ダウン時↑＋PorK
テルミーホワイ	↓＋KKK
2段ジャンプ	ジャンプ後↑
ダークフォース	
ザ・キリングダム	同じ強さのPK同時押し

どこからともなく現れた、狩人（軍人?）がライフル連射するクールハンティング。

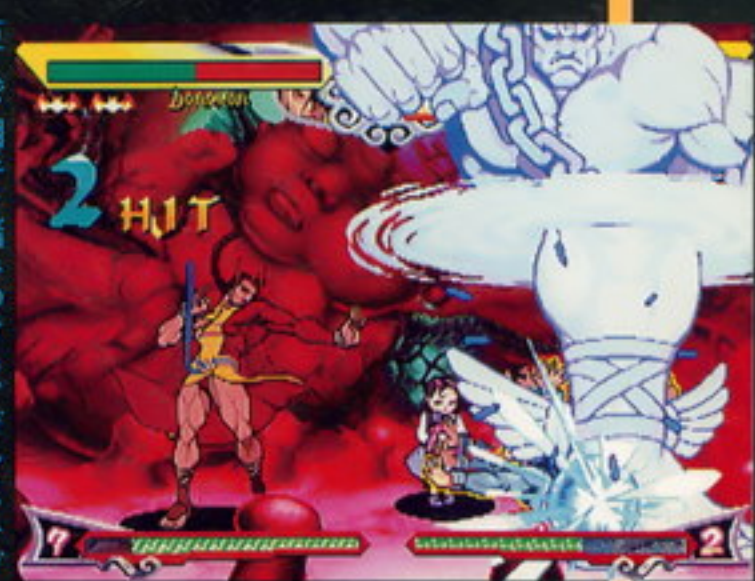
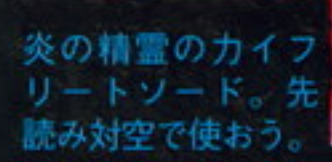
泣きながら攻撃しまくるビューティフルメモリー。

隙の少ないミサイルを盾にして攻めにいこう。

容姿に似合わず過激な攻撃をするバレッタは技数も豊富。上下に打ち分けられるスマイル&ミサイルは、出も速く、隙も小さい飛び道具。シャイネス&ストライクは振り回したカゴで相手を殴る技で、キャンセルで連続技にもなる。アップルフォーユーは名前の通り、相手にリンゴ型爆弾をあげて、爆発させるというもの。ダークフォースは、パンチボタンすべてがスマイル&ミサイルになるというとんでもない技で、溜めずに出るのが利点だ。

Donovan ドノヴァン

巨人が相手を踏みつける、ブレス オブ デス。つぶれたデミトリが痛々しい。

必殺技	
イフリートソード	→↓↘＋P
ライトニングソード	←↓↙＋P（P連打）
ブリザードソード	←↙↓↘→＋P
キルシュレッド（刺）	↓↙←＋K
キルシュレッド（戻）	剣を刺して↓↙←＋K
キルシュレッド（雷）	剣を刺して↓↙←＋P
ソードグラップル	接近して→↘↓↙←＋P
EX必殺技	
ブレス オブ デス	←↙↓↘→＋KK
チェンジイモータル	中P弱P←弱K中K
ガードキャンセル	
イフリートソード	→↓↘＋P
特殊技	
ハッディーダルド	相手ダウン時↑＋PorK
ダークフォース	
スレイシュレッド	同じ強さのPK同時押し

剣に雷を落とすキルシュレッド。効果範囲は広い。

炎の精霊のカイフリートソード。先読み対空で使おう。

ドノヴァンがメインで使っていくのはキルシュレッドと投げ技のソードグラップル。キルシュレッドは地面に剣を刺し飛ばす技で、ブーメランのように戻ってくる剣にも攻撃判定がある。また、地面に刺した剣に雷を落とすこともできる。コマンド投げのソードグラップルのあとは、ほぼ確実に追い打ちが決められる。ダークフォースは、ドノヴァンの攻撃に連動して剣の攻撃が行われ、ヒット数が増加するもの。

Phobos フォボス

レイ オブ ドゥームは、空中浮遊しながらオプション攻撃を繰り出す。

プラズマトラップを仕掛けて、強パンチで押し込み2ヒットを狙う。

必殺技	
プラズマビーム（上段）	↘↓　→＋P
プラズマビーム（下段）	↘↓　→＋K
マイントランチャー	↓↙←＋P
プラズマトラップ	空中↓↙←＋K
ジェノサイドバルカン	←↓↙＋P
サーキットスクラッパー	接近して→↘↓↙←＋P
EX必殺技	
ファイナルガーディアンβ	→↓↘＋KK
イレイジングスフィア	←↓↙＋KK
ガードキャンセル	
リフレクトウォール	→↓↘＋P
特殊技	
バリアントブレードV	相手ダウン時↑＋PorK
空中ダッシュ	空中→→or←←
空中浮遊	空中↑入れっぱなし
ダークフォース	
レイ オブ ドゥーム	同じ強さのPK同時押し

セシル君を守りながら戦うフォボス。プラズマビームは相手の飛び道具を貫通し、ヒットさせられる直線型の飛び道具で、上下に打ち分けが可能。マイトランチャーはミサイル型の飛び道具で、地面に落ちて爆発し、その爆風でもダメージを与えられる。ファイナルガーディアンβはフォボスが変形し、ド派手な砲撃を行う技。リフレクトウォールはガードキャンセル専用の技。ダークフォースは2体の分身が本体の攻撃に連動して、プラズマビームを放つ。空中を自在に飛行することも可能。

Pyron パイロン

必殺技	
ソルスマッシャー	↓↘→＋P
ソルスマッシャー（空中）	空中↓↘→＋P
ゾディアックファイア	→↓↘＋P
オービターブレイズ	空中↓↙←＋K
プラネットバーニング	接近して→↘↓↙←＋P
ギャラクシートリップ	←↓↙＋6ボタンのどれか
EX必殺技	
コスモディスラプション	←↙↓↘→＋PP
パイルドヘル	→↓↘＋KK（空中可）
ガードキャンセル	
ゾディアックファイア	→↓↘＋P
特殊技	
スターダストシュート	相手ダウン時↑＋PorK
ダークフォース	
シャイニングジェミニ	同じ強さのPK同時押し

宇宙人と呼ぶにふさわしい不定形なパイロン。ソルスマッシャーは飛び道具で、押すボタンによって軌道が変わる。ゾディアックファイアは突進系の技で、ギャラクシートリップはテレポート。バインドベルは炎の柱を作り出す。ダークフォースのシャイニングジェミニは、分身が現れ攻撃してくれる。パイロンが2体というのは圧倒される。

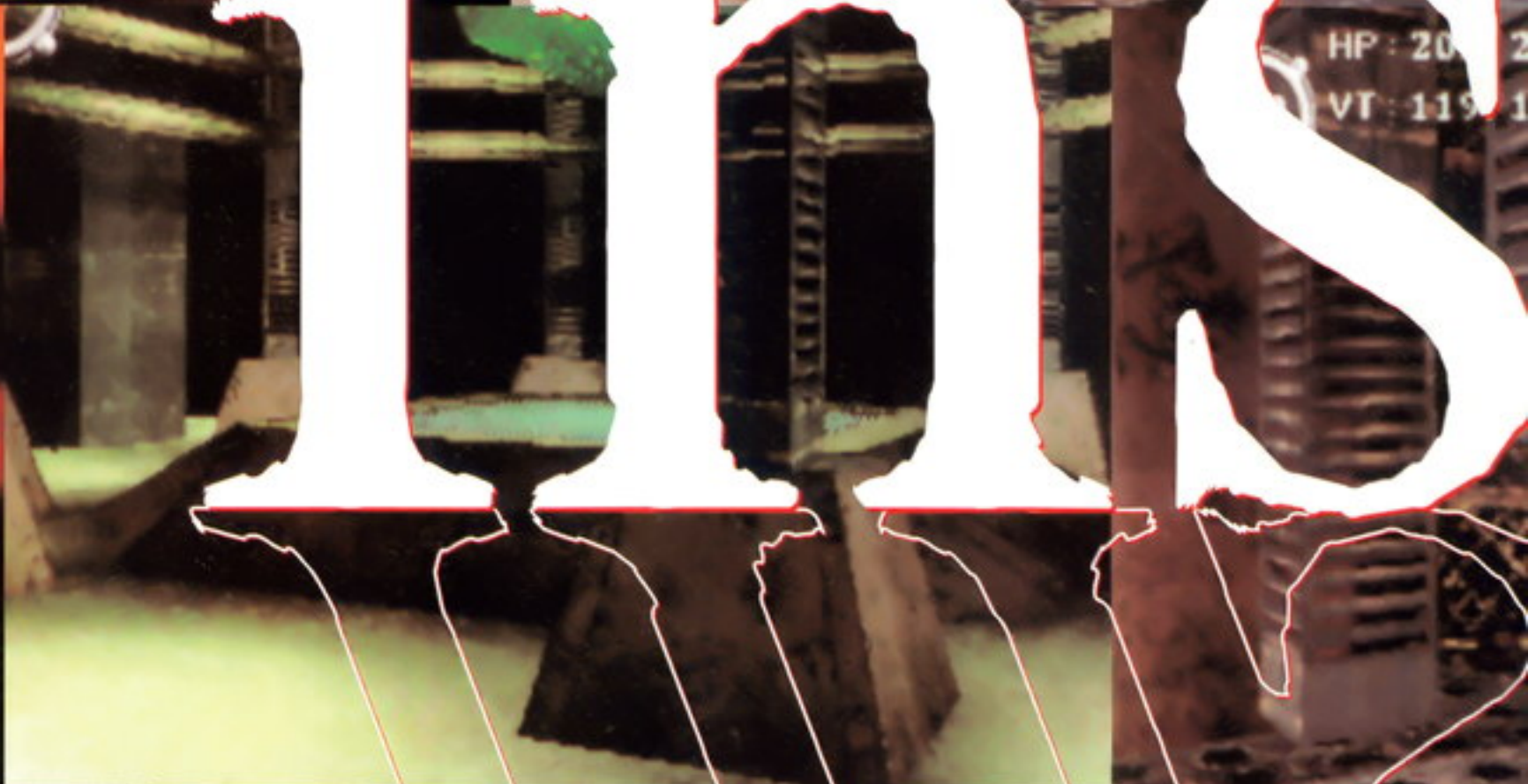
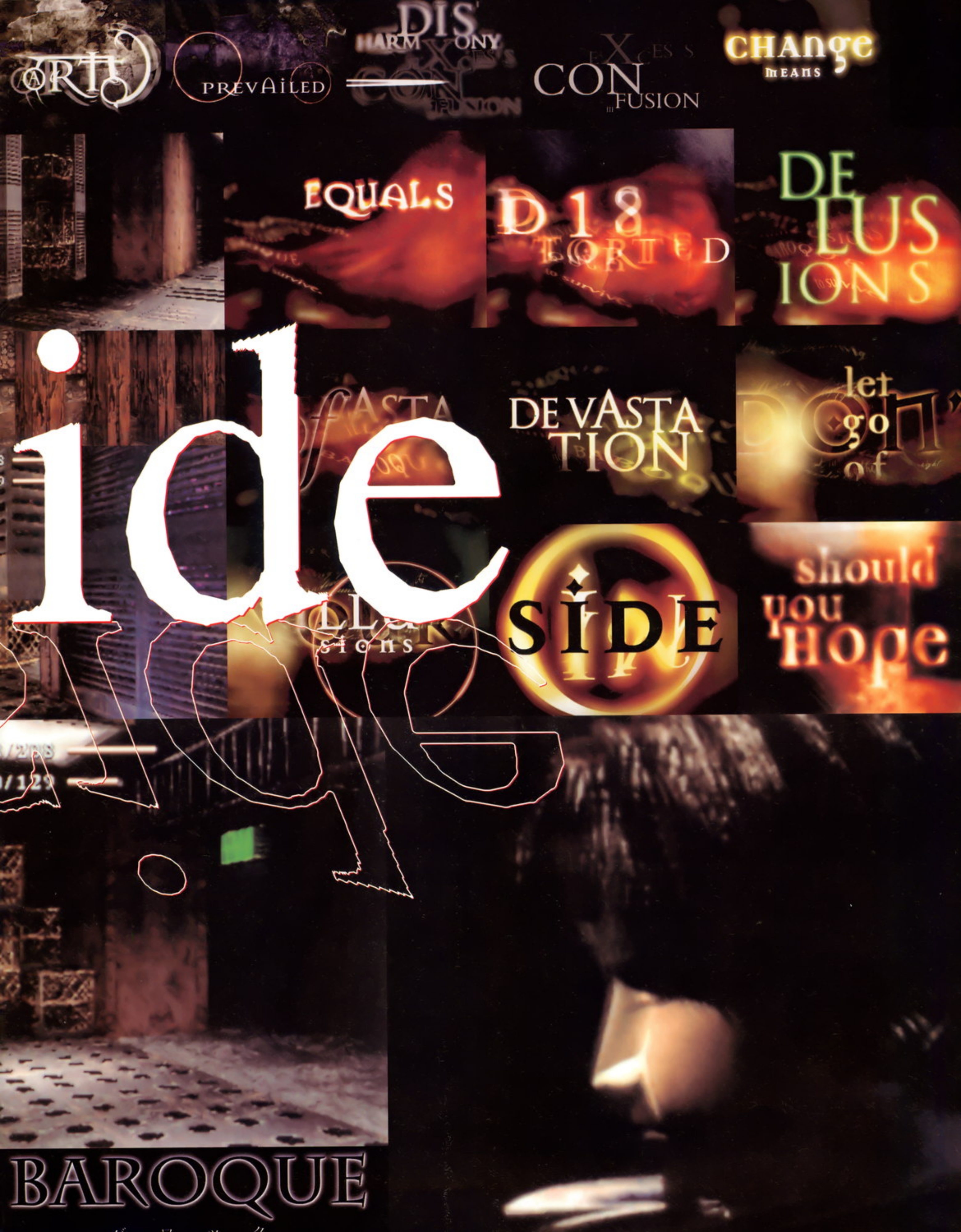
ゾディアックファイアは相手に向かって、高速で突っ込んでいく技。

ソルスマッシャーは弱なら水平に、中、強で上に飛ぶ。

コスモディスラプションは発生が遅いので遠距離から。

BAROQU
equals
PEARLS
style

.ins

HP
VT
12

ARTH PREVAILED

DIS HARM ONY

CON FUSION

EXCESS

CON FUSION

CHANGE MEANS

EQUALS

DISTORTED

DE LUS IONS

ide

DEVASTA TION

let go of

ILLU sions

SIDE

should you hope

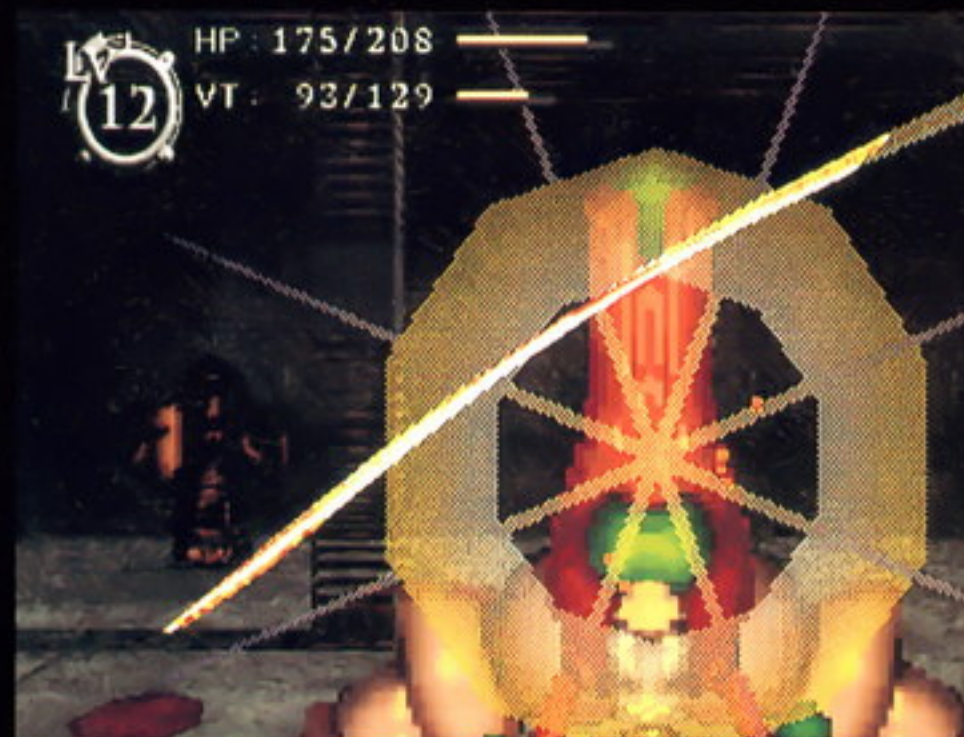
BAROQUE

構造変化 CHANGE

「バロック」では二度と同じゲーム展開が繰り返されることがない。舞台となる神経塔のフロア構造、アイテムの配置、異形の出現場所など、ゲームの根幹にかかわるすべての要素が変化する。仮に、２人のプレイヤーが同時にゲームを始めても、まったく異なった状況を体験することになる。

最下層は今は7層。
だけど、何が起こるかわからない。

戦略 STRATEGY

「バロック」ではつねに現在の状況を把握し、考えながら先へと進まねばならない。プレイヤーに襲いかかる異形との戦闘はリアルタイムに展開する。つまり、異形の攻撃方法を見極めつつ、適切な攻撃手段で反撃する必要があるのだ。また、相当数が用意されたアイテムにはいくつかの使用法があり、使用のタイミングなどでも効果が異なる。アイテムの活用法も戦略のカギを握る要素となる。

特報 SPECIAL REPORT
完成度98%

- ●スティング
- ●5月14日発売
- ●3D RPG
- ●6,800円
- ●1人プレイ
- ●全年齢推奨

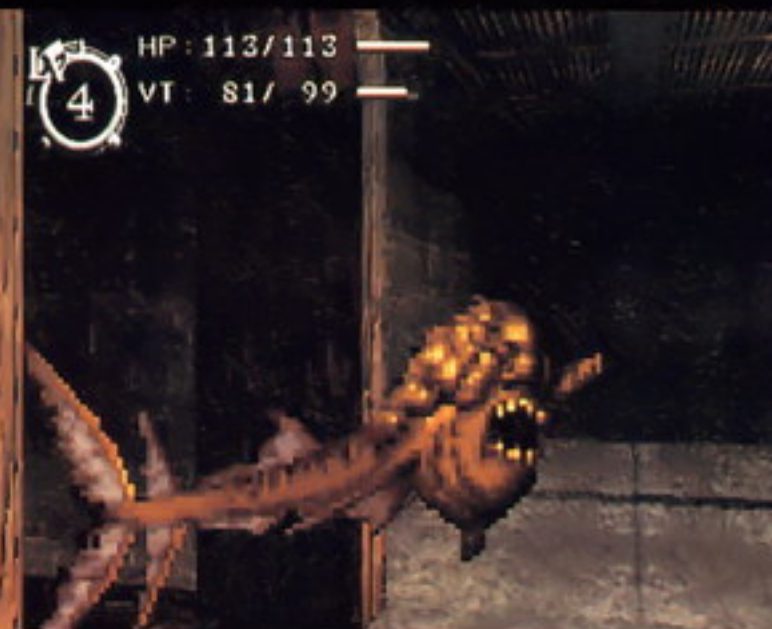
さまざまな新機軸を打ち出す本作。ここでは核となる５つのキーワードをもとに、そのシステムを理解していこう。

BAROQUE
バロック

空間 SPACE

「バロック」ではリアルな空間設定を実現。主人公の瞳に映し出される３Ｄ空間は、構造物の質感まで再現するグラフィックとあいまって、つねにプレイヤーに驚きをあたえてくれる。さらに臨場感あふれる効果音は空間を立体的に演出する。

自由 FREEDOM

「バロック」ではすべての行動が自由。強制イベントといったものはなく、いつ、どこで、どんな行動を取るのかはプレイヤー次第。いわゆるラストシーンへとたどり着くまでのプレイ時間も同様である。

多層展開 MULTIPLE PLOT

「バロック」では物語が多層的に展開していく。プレイヤーの選ぶ行動は、ゲーム中に体験する状況へと影響をあたえ、時には“死”すらもゲーム展開に関わってくる。具体的な事例については、次のページから。

死と生と――

プレイ回数による内容の変化

「バロック」の特徴“多層展開”における顕著な例が、ここで解説する「プレイ回数による内容の変化」である。一般的なＲＰＧでは、死は主人公の冒険の終焉――物語の終わり――を意味し、ゲームがそれ以上進行することはない（もちろん復活できるものも多いが）。

だが「バロック」では“死”すらも１つの通過点でしかない。下の上級天使のセリフに注目してほしい。ゲームのスタート地点となる外界において、主人公（＝プレイヤー）が出会う上級天使。１回目のプレイにおいて、彼は神経塔へ行くことが主人公の使命であると示唆する。その後、主人公が死亡し、再び外界で目覚めた時……すなわち２回目に出会う時には、以前に主人公と会話を交わしたことがあるようなセリフを放つ。

彼の謎めいたセリフが何を意味するのかは、ゲームの展開とともに明らかにされていくことだろう。

上級天使に見るセリフの違い

1回目

神経塔下層へ向かう、それがおまえの使命。

記憶は？
うまく話せないようだな。だが、
そのていどなら幸いだと思わなければ。
おまえはここで自分がすべきことを学ぶのだ
わかるか？
神経塔最下層へ向かう、それがおまえの使命。
使え。
おまえが使うことに意味がある。

2回目

おまえは、自分が何をすべきか、
すでに学んでいるはずだ。
わかるだろう？　何をなさねばならぬのか？

記憶は？
うまく話せないようだな。
だが、そのていどですんだだけでも
幸いだと思わなければ。
おまえは、自分が何をすべきか、
すでに学んでいるはずだ。
わかるだろう？　何をなさねばならぬのか？
この現実の世界で
罪のつぐないのためにすべきことを、
おまえは知っているだろう？
使え。誰にも渡すな。
おまえが、使うことに意味があるのだ。

上級天使

主人公を神経塔へと向かわせる、いわば「トリガー」となる存在。“上級”というからには、何かの集団に属していると考えられる。主人公が生を繰り返すたび、上級天使が伝える言葉は変化するが、その言葉の背後には１つの真意が見え隠れする。強い口調に反して、彼の姿が空気に溶け合うかのように希薄なのは、なぜだろうか……。

同じ展開は二度と起こらない

“多層展開”の例として、上級天使の場合を見てもらったが、この他にも展開の変化は数多く見られる……というより、主人公が他者に対して取った行動などにより、ゲームのほとんどの断面が変化するため、プレイするたびに新たな展開や発見が見られるのは、当然なのだ。そして、一度起きた事象は二度と繰り返されることはない。これは我々が過ごす現実世界と同じく、過ぎ去った出来事をやり直すことは不可能であり、記憶にとどめることしかできないのである。もちろんシステム的にも「リセットしてやり直す」ことは認められていない。プレイヤーができることはただ１つ。眼前で繰り広げられる「バロック」世界の現実に、その身を浸していくことだけである。

プレイの展開次第では、ムービーを見ることもある。その内容は非常に暗示的だ。

カンオケ男に見るセリフの違い

1回目

あちらに行けば、魚に襲われる。
反対に行けば、上級天使様がいる。

2回目

カンオケ男
運だめし、どうだい？
まぁ、こっちに来やがってください。

上級天使と同じく、外界にて出会うカンオケ男。彼の変化は上級天使のそれよりも露骨だ。１回目のプレイの際は状況説明をするだけ。だが２回目には「運だめし、どうだい？」と、自らが管理するトレーニングダンジョンへ寄っていけ、と声をかけてくる。トレーニングダンジョンについてはまた別の機会に。

異形との対峙

プレイヤーはどんな行動をとれるのか

冒頭で述べたキーワード「自由」と「戦略」。この2つが大きく関わってくるのが異形と遭遇した場面だ。ここではゲーム画面をもとに「攻撃」「アイテム使用」「移動」の3つに分類して解説するが、実際にはプレイヤー自身の考え方ひとつで、より柔軟が対応ができることを覚えておいてほしい。

攻 ATTACK

眼前の異形を討つ

主人公は異形を攻撃することができる。攻撃はボタンを押すことでいつでも行える。が、命中させるためには、異形の近くまで接近し、攻撃範囲内（正面の一定距離内）に捕らえる必要がある。その際、武器がなければ拳で、剣を装備していればそれを振るう、というように、装備しているアイテムにより攻撃方法は変化する。例外として「天使銃」を装備しての遠距離攻撃がある。

殴る

何も装備していない場合、すなわち素手の状態での攻撃方法。攻撃力は低く、何度も殴りつける必要がある。攻撃可能な距離、範囲ともに、剣には遠くおよばない。

剣を振るう

神経塔内で拾得できる剣を装備することで可能となる攻撃方法。画面上に表示される軌跡を目標に重ねることで威力を発揮する。いくつかの種類が存在し、それぞれ攻撃力や振る速度、攻撃範囲などが異なる。なかには攻撃属性（炎、氷、雷）を有す、一度に複数回攻撃するなど、特殊な効果を持つ剣も存在する。

ブルガー

全身これ肉の固まりといった様子がおぞましさを感じさせる異形。ある程度ダメージをあたえると、でん部から暗黒ガスを噴射する。

「浄化」とは何か――

あえて「攻撃力」や「ダメージ」といった、わかりやすい言葉を使って戦闘の様子を解説してきた。だが、異形に対して主人公が行う行為は「浄化」であることを、ここで確認しておきたい。主人公だけがもつ浄化能力は、剣の機能でより高められた後、異形（以外も？）に対して発揮される。そして、浄化された異形は光を放ちながら「イデアセフィロス」と呼ばれる球体へと変化を遂げる。なぜ主人公だけが能力をもち、それにどんな意味があるのかは不明。もし、主人公の記憶が蘇えれば……。

イデアセフィロス

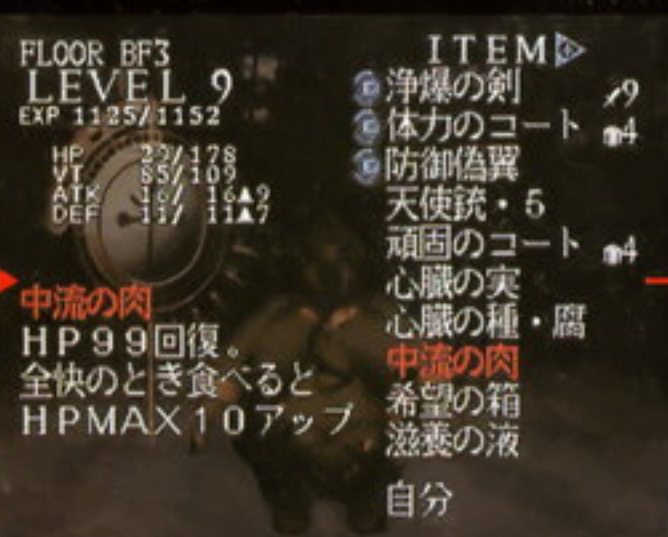
異形が浄化すると出現する球体。真珠のように鈍く、深い光沢を放つ様子は、まるで異形の魂（もしあればだが）のようでもある。これを主人公が取得するとVT（バイタリティ）がわずかながら回復する。

アイテム

浄化された異形からは、時おりアイテムが出現する（異形が持っていた物か？）。同種の異形からは、特定の種類のアイテムしか出現しない。またその際、イデアセフィロスは入手できない（出現しない）。

品 ITEM

道具に手をのばす

主人公はアイテムを使うことができる。アイテムを使用するためには、まずメニューを開く。その後、使用するアイテムを選択し、さらにどのように使うのかを決定した時点で、初めて効果が発揮される。使用方法はアイテムそれぞれで異なるため、使いどころやタイミングを考える必要がある。つまり、効率のよいアイテム使用とスマートな戦略は、イコールで結ばれるということだ。

骨を投げる

ほとんどのアイテムは、本来の用途のほか「投げる」ことが可能。ここで用いた「矢骨」はかじると自分のＨＰ（ヒットポイント）が減少、投げればダメージをあたえる。

回復する

異形も主人公の攻撃を食らうだけではなく、容赦なく反撃し、こちらのＨＰを奪っていく。そんな場面で活躍するのが、ＨＰやＶＴを回復させる品々だ。ここであげたのは「肉」系に属するアイテム「中流の肉」。仮に、この肉を異形目がけて投げれば、異形の体力を回復させることも可能である。無駄なことだが。

移 MOVE

後退する・まわりこむ

目の前に現れた異形に対して、正面から突っ込んでしまっては無用なダメージを食らうだけ。移動と攻撃を組み合わせることで、敵に無駄なくダメージをあたえることが可能となる。前進して攻撃、一撃を加えた後に後退するヒットアンドアウェイ戦法や、方向キーとＬ・Ｒボタンでの横移動を組み合わせることで、異形の側面へとまわりこみながら攻撃する、といったことも可能である。

立ち止まることは愚行

主人公はつねに移動することができる。攻撃しながら移動するといったことも可能だ。同様に、異形も主人公目がけて移動してくる。そのため、立ち止まっているのは愚かしい行為――こちらが標的になるということだ。これは戦闘時の位置取りも、重要な戦略の要素ということでもある。

逃げる

現在の状況では敵にかなわない（ＨＰが少ない、装備が不十分）と判断したら、戦略的撤退……すなわち逃走することも必要である。異形がたむろする神経塔内部を生き抜くためには、この引き際こそがカギといっても過言ではない。もちろん、主人公を見つけた異形は執拗に追ってくるうえ、他の部屋にも、より強力な異形が居座っている、といった事態もありえるのだが……。

担当ライターによるセカンドインプレッション

今回は、マスターアップ直前のサンプルロムで記事作成を行った。もちろん、神経塔のある程度の層まで進んでみたわけだが、おもしろい……至極おもしろいのである。最初に触れたサンプルが“まがい物”に思えるほどの充実感と、抑え切れない内なる興奮を味わった。物語のニュアンスを伝えるなら（私的なたとえで恐縮だが）、ロバート・ゼメキス監督の娯楽作というより、スタンリー・キューブリック監督の殺伐さや難解さを含む異色作といったところだろうか。具体的な内容については、ゲームのおもしろみを損なってしまうので避けるが、１つの作品としてみると、小説とも映画とも異なるゲームにしかできない物語の表現を随所に発見し、そして１人のプレイヤーとしては、多くのカタルシスを得た。それだけは伝えておきたい。いみじくもカタルシスは「浄化」という日本語に置き換えられるのだが。（S）

特報 SPECIAL REPORT 完成度100%

いよいよ発売を半月後に控え、今回はシステム部分の紹介しきれていなかったと思われる部分をチェックしていこう。ちなみに、シナリオモードの紹介アンド攻略については、発売直前となる次号から始める予定だ。

ガングリフォンII GUNGRIFFON II

- ●ゲーム アーツ/ESP
- ●4月23日発売予定●6,800円（対戦ケーブル同梱版8,000円）
- ●3Dシューティング●全年齢推奨
- ●1～4人プレイ可能
- ●対戦ケーブル・ツインスティック対応

発売前だからこそのシステムまわり再チェック!

◎武装は全部で6種類

前作よりも武装が増えたうえに、選択して自由にセッティングできるようになっている。そのため、同じ武装を複数所持することも可能なわけだ（一部の武装は不可）。セッティングの幅が広がっているので、任務に沿ったセッティングが要求される。セッティングのコツも次号で掲載していくぞ。

新規追加武装の1つ。威力は高いが、弾数は少ない。

武器リスト	
GUN	標準的な火砲。威力、連射能力ともに平均的。
MG	弾数に制限はないが、一定時間連射すると砲身加熱により一時的に発射不能になる。航空機等に威力大。
RP	直撃させなくても爆風でダメージを与えられるロケット弾。威力、弾薬消費量ともに極めて大。
ATM	ロックオン後に撃ちっぱなしができる誘導ミサイル。同時に2発まで発射可能。
3SG	一度に3発発射可能な連射能力強化型GUN。高い火力は魅力だが、弾薬を多量に消費するのが難。
VTG	近接信管を採用した、広域攻撃能力強化型GUN。大型の信管を採用したため、威力は低め。

12式装甲歩行戦闘車改 HIGH-MACS II

FRONT REAR

◎操作方法の変更点とコントロールパッド以外での操作方法

コントロールパッドによる操作方法は、前作とほとんど変わらない。変更されたのは、Yボタンに割り振られた赤外線暗視装置の使用が、援護射撃の要請(回数制限あり)になったことぐらいだ。今回からツインスティックにも対応するうえに、ミッションスティックでも操作できる。とはいっても、一番しっくりくるのはコントロールパッドによる操作。まずはこれで慣れるべきだろう。

援護射撃は自機にもヒットする。要注意だ。

操作環境はオプション画面でセッティング。

〈コントロールパッド〉

〈ミッションスティック〉

〈ツインスティック〉

◎レーダー画面の見かた

レーダー画面は前作と同じ。味方機は青と緑、敵機は黄色で表示される。攻撃中の敵機は赤で、航空機やヘリは点滅して表示される。赤いフラッシュは敵機からの攻撃方向を示す。

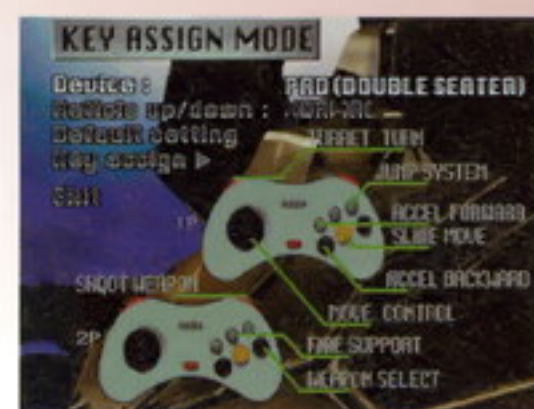
レーダー画面とマーカーの情報を掌握せよ。

◎リプレイデータはいくつ作れる?

自分の惚れ惚れするようなリプレイデータは、本体には記録できない。パワーメモリーが必要となるのだ。そして、そのパワーメモリー1個あたりに10個のデータしか記録できないぞ。

データリプレイモード画面で再生できる。

◎「DOUBLE SEATER」って何?

ダブルシーターは、1つの機体を2人で操作するモードだ。片方が移動系統を、そしてもう片方が攻撃系統を担当する。これを使えば、一応4人同時に遊ぶこともできるのだが……。

詳しい操作についてはオプション画面を参照。

1プレイヤー側が移動系統を

2プレイヤー側が攻撃を担当!!

ガングリフォンII 東京ゲームショウ出展! 開発者が語る手応え!!

ゲーム アーツ開発部部長
宮路 武氏
東京ゲームショウではクリエイターズカンファレンスにも出演。

ゲームショウでESPブースに来てくれたみなさん、ありがとうございます。おかげさまで活気のあふれたブースになりました。私は日曜日にゲームショウに行きましたが、我々の自信作である「ガングリフォンII」の反響を見たくて、一日中ESPブースの周りでウロウロしていました。実際にプレイしていただいた「ガングリフォンII」は大好評で、“みなさんのご期待に十分応えられた!”と確信できたのが何よりの収穫でした。今回の展示では、「VS.バトルモード専用台」と、「シナリオモード専用台」を用意しました。そして、自由にプレイして「ガングリフォンII」の面白さを知っていただくという形を取りましたが、ショウ会場は思ったより音がうるさくて、サウンドが少し聞き取りづらかったのが少し残念なところでもあります。「ガングリフォンII」の各モード、特に「VS. バトルモード」では、“音”を聞き分けての索敵がかなり重要な要素を占めているので、製品ではこのあたりを体験してください。また製品ではこの他に、「サバイバルモード」や「エクササイズモード」など、やり込みプレイをするための多彩なモードが満載されています。ぜひ実際に手に取ってプレイしてください。きっと新しい面白さが発見できると思います。

イベントの詳細を一挙公開！

発売が近づくにつれ、徐々にその全容が明らかになってきた本作。今回はその核とも言えるイベント部分を中心に、新たなライバルたちの紹介と併せて紹介するぞ！

特報 SPECIAL REPORT
完成度95%

What a hell are you gonna make?
コード・アール

Code R

●クインテット●５月発売予定●6,800円
●ADV+RAC●全年齢推奨●１人プレイのみ

What a hell are you gonna make? コード・アール Code R という名のドラマ

「ストーリーを楽しむ」アドベンチャーに、それに沿った「レースゲーム」をミックスすることによって、臨場感溢れるドラマを楽しむことができる本作。もちろん、レースのほうも見事な完成度で、ミニゲームのような「おまけ的」なモノではないのだ。今までの紹介では、そのゲーム全体を通しての各パートのつながり、その流れを説明してきたが、今回はさらに内容にクローズアップ。気になるアドベンチャーとしてのストーリー展開や、新たなライバルたち、女性キャラと主人公の関係について紹介していく。

本作の中心部分であるアドベンチャーパート。様々なイベントなどを含みながら進行していく。

物語を進行させるためには、プレイヤーが数々のレースに勝ち進まなくてはいけないのだ。

主人公の前に立ちはだかる ライバルたち

寺田晶

ほっそりとした体、丁重な言葉遣いと、走り屋らしくない印象の人物。峠で度々主人公に出会い、時にはアドバイスをくれることも。峠以外では出会うことができないが、それには彼の秘密が……。

松尾宏司

走り屋集団「アウトサイダー」のリーダー。峠では、エンジンパワーを発揮できるアップヒルを好むらしい。荒っぽいイメージとは裏腹に、パーツをハンドメイドするといった一面も。普段は気っぷのいい好青年なのだ。

泉克也

勝つためには手段を選ばない、正統派と呼ぶにはほど遠い、いかにも悪人タイプの走り屋。彼と走った中には事故った走り屋も。主人公とはどんなバトルをする？

複雑な人間模様

「コードR」には、主人公、坂本哲也にまつわる過去の物語が背景にある。登場するキャラは、その物語に関係を持つ人々が多く登場し、中でも女性キャラに関しては、哲也と恋愛関係に発展する可能性もある。とにかく、物語を進展させるためにはそれらのキャラに出会い、会話をするなどの条件を満たさなくはならないが、それぞれに様々なエピソードが用意されている。もちろん、哲也の恋愛相手に選んだキャラによって、エンディングも変化してくるらしいぞ。

幼なじみの美穂

哲也の幼なじみ。男やもめの坂本家の家事などを世話してくれているのだが、実はそれも哲也のことを想ってのことなのかも。

■友情の狭間で揺れる恋心

哲也を取り巻く数々のエピソードは、恋愛がらみでも多く用意されている。今回はその中から、哲也のもっとも身近な存在である幼なじみ美穂と、その親友であるさゆりの微妙な関係を紹介しよう。

ある日、哲也が左良駅を訪れると、いつもは元気なさゆりがベンチでたたずんでいた。理由を尋ねると、どうやらテストの成績が悪かったのが原因らしい。どうにか励ましてあげようと哲也は、とっておきの景色が見える海へドライブに誘う。綺麗な景色と哲也の優しさに、さゆりはいつもの元気を取り戻すのだった。

最終テストの成績が悪く、落ち込むさゆりを励ますため、哲也は彼女を海に誘う。

最初は遠慮がちだった彼女も、とっておきのきれいな景色を見ていつものようにはしゃぐ。

いつも通り、元気なさゆりちゃんに戻った。なんだかすっかりいい雰囲気に……。

【さゆり】エヘヘ…大丈夫。
これから会う時は、いつでも元気なさゆりを見てもらえるようにします。

後日、さゆりからのお礼を哲也に伝える美穂。しかし、どこか不満そうなのだ。

後日、美穂は哲也に親友であるさゆりを励ましてくれたことのお礼を言うのだが、心境は複雑らしい。美穂の表情からそれを悟った哲也は、美穂を誘うが、いつも喧嘩ばかりしている2人は、素直に自分の気持ちを伝えられない。しかし「いやならいいよ」という哲也の言葉に、思わず「い、行く」と本音が。翌日のデートは水族館に決まり、当日、美穂はうれしそうにはしゃぐのだった……。と、このようなイベントで、それぞれのエピソードが語られるのだ。

誘うと最初は遠慮するので、話をやめようとすると、やっぱり行きたいらしい。

【美　穂】い、行く……

彼女が選んだのは、オープンしたばかりの水族館。初めて来たらしくうれしそう。

【美　穂】私、水族館って初めてなんだけど、館内って暗いんだね。

これが三角関係の【相関図】

美穂とさゆりは、大親友。しかし、徐々に哲也に惹かれてしまうさゆりと、それに気付く美穂の、微妙な関係。2人のやり取りからも目が離せないぞ。

3人の恋の行方は？

その親友のさゆり

美穂の親友。彼女の哲也への想いを知っているが、だんだん哲也へ想いを寄せてしまう。普段はとても元気な娘。

日常生活から始まる物語……

「コードR」のストーリーは、先に紹介したような数々のイベントを通して進行していく。しかし、イベントによっては必ず見れるわけではないものや、見逃してしまうとストーリーの流れに影響してくるものもある。物語を上手く進行させるには、関係する人物との遭遇、会話の進行度や、この世界での時間帯と経過した日数、主人公の知名度などの、設定されたいくつかの条件を満たしていなければいけないのだ。これらの条件を満たす方法は、イベントによって、場所や時間などが異なる。それらを順を追って説明していこう。

■まずは情報収集から

まずは、街の行ける場所にどんどん移動して情報を収集し、登場する人物とコミュニケーションを取っていこう。ただし移動すると、どんどんガソリンが減り、時間も経過するので注意。また、時間帯によってキャラの行動が違い、さらに夜になってしまうと人影も減ってくる。ガソリンスタンドなどの店も閉店するので利用できなくなるぞ。逆に、峠にライバルが集まり始めるのは夜なので、時間と残り燃料を把握して、無駄なく行動するように心がけよう。

昼間の街ではやれることがたくさんあるはず。極力無駄を省いて行動できるようになれば完璧。

昼間にガソリンを使い切ったまま夜になると、給油できずに強制的にレッカー移動！　痛い。

峠　知名度を稼ぎライバル達と腕を競いあう

この舞台となる街はずれには、3つの峠がある。夜になると走り屋たちが集い、腕を競い合う。レーサーを目指す哲也にはもってこいの環境なのだ。ライバルとなる凄腕ドライバーたちともここで出会えるはずだ。

街　様々な人々と出会い徐々に物語のルーツを知る

このマップ上の場所を移動しながらキャラと出会い、会話やイベントを進展させていく。場所によっては、アルバイトをしたり、マシンをチューニングしたりできる場所があるので、これらを上手く利用しながら物語を進めていこう。もちろん、登場するキャラもこの世界で日常を過ごしているので、時間帯によって登場しなかったり、移動していたりする。それを把握して行動することも重要だ。また、物語の進展しだいで移動できる場所も徐々に増えていくだろう。

哲也の部屋。セーブやチューニングはここで行う。

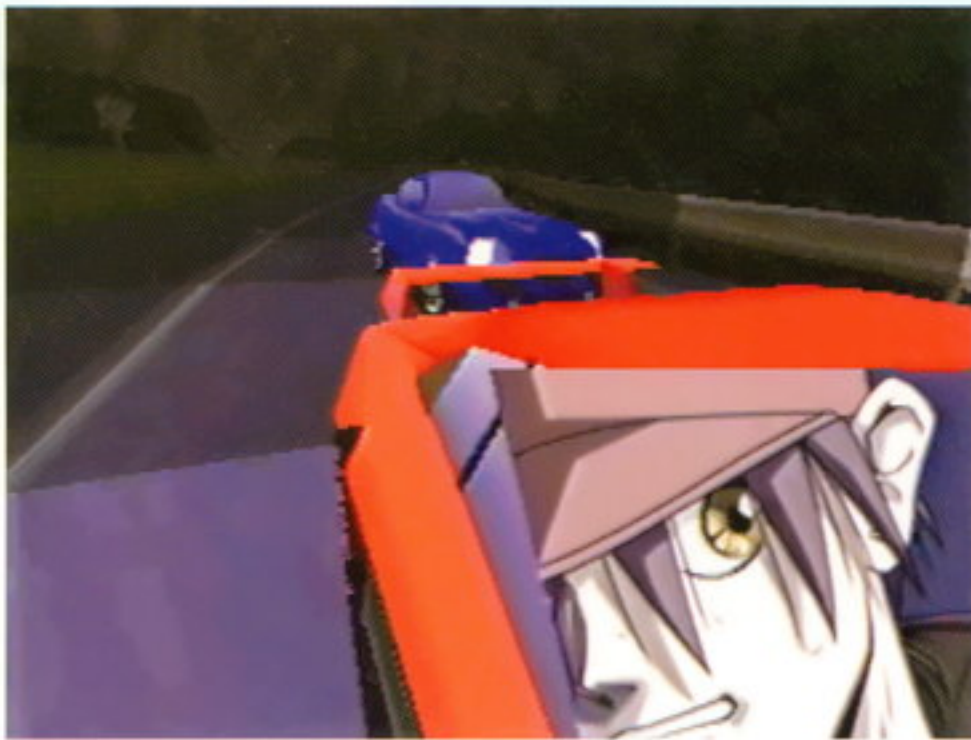
バイトを斡旋してくれる紹介所。上手く利用しよう。

チューニングや修理などはここにお願いするのだ。

真実の館の占いババア

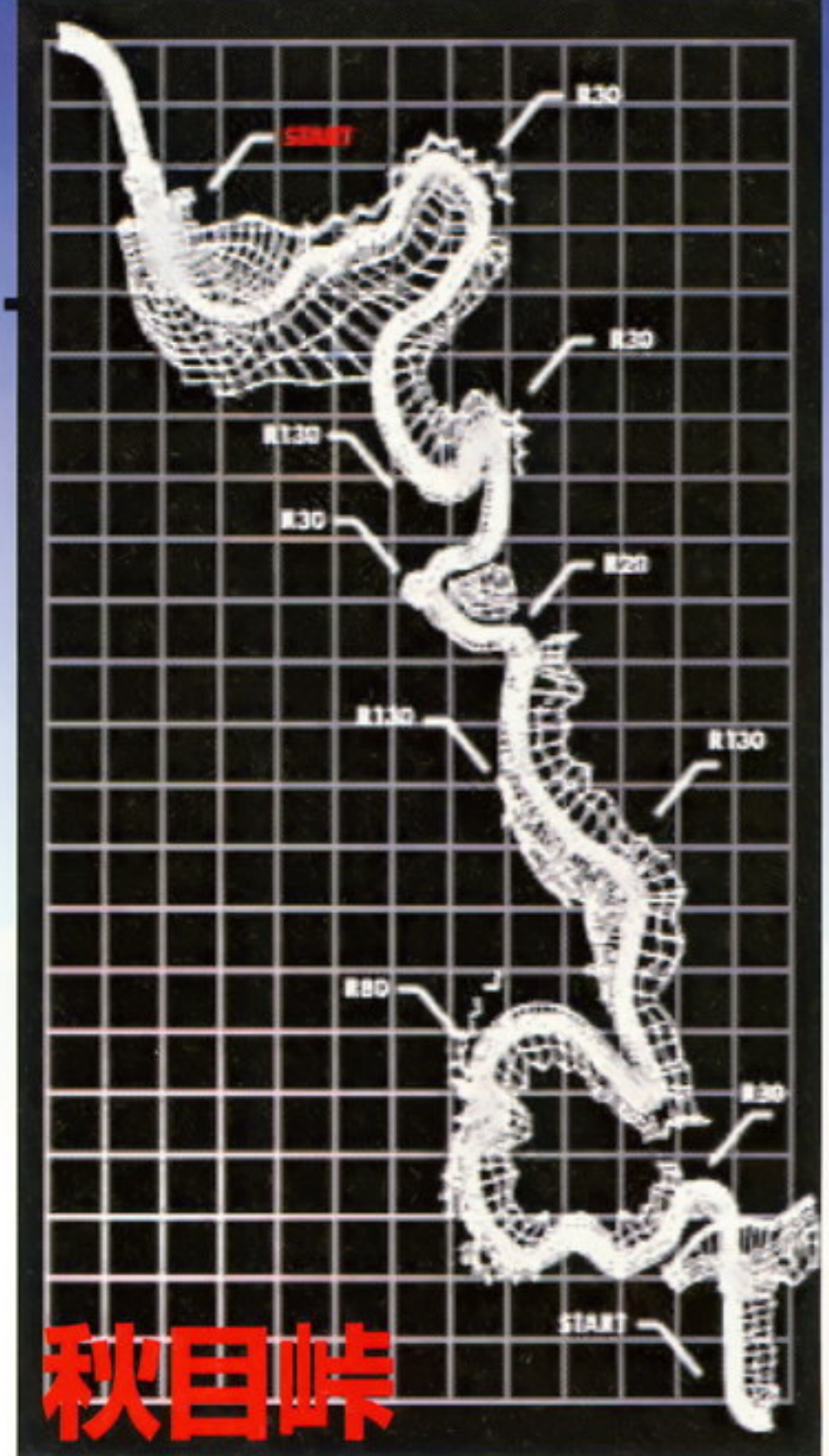
行き詰まった時は、街中にある真実の館へ行こう。次にすべき行動を占ってくれるぞ。

自分の知名度を上げる

自分の名前がどれだけ走り屋などに知られているか？ の目安である知名度。これを上げるためには、ライバルたちとの勝負に勝てばいいのだが（もちろん、魅せる走りをするのがベストだ）、知名度が足りないと相手にしてくれないライバルもいる。まずは、名前も持たないザコを相手に知名度を稼ごう。バトルはタイムアタックなどの昼とは違い、視界が狭くなる夜のため走りづらい。夜コースでの練習走行をし、得意なコースで勝負を挑むようにしよう。

初めのうちは、まずどのライバルも相手にしてくれない。しかし、知名度が上がれば、徐々に君の挑戦を受けてくれるようになるだろう。

秋目峠の上にあるドライブイン「紙ふうせん」。上から走る時のスタート、逆はゴール地点になる。

上り、下りを選択することによって高低差が走りに影響。上りの場合はエンジンパワーが必要になる。

秋目峠の麓ではキャンプ場入り口が目印。下りを走る場合は、逆にグリップやブレーキが重要になる。

秋目峠

コース全体の高低差が激しく、別名サンダーマウンテンと呼ばれている。急勾配なので、特に下りでは速度に気を付けたい。

もちろん、登場する女の子たちのエピソードも、君の選択しだいで変化する。

哲也の前に立ちはだかるライバルたち。中には、過去のストーリーに深く関わっている人物も登場するぞ。

そして峠伝説は紐解かれる……

時間や日付、場所、キャラとの遭遇、その会話の進行具合、そして知名度などの一定条件が満たされると、そのキャラごとに用意されたエピソードを見ることができる。それによって哲也にまつわるストーリーが展開していくのだ。しかし、そう簡単にその条件をどんどん満たしていくのは難しいはず。とにかく、昼間は地道に町中を移動しながら、人物たちとの会話を進め、夜はライバルたちとのバトルに臨むように、バイトなど時間の兼ね合いを見ながら上手く進めていくのが物語をスムーズに展開させていくポイントになりそうだ。また、展開が進むにつれて、登場する女の子たちの反応もまた変わってくるはず。そうして、哲也が周りから走り屋として認められ始めたとき、登場する人々の口から自ずと「コードR」の物語は語られ、徐々に紐解かれていくだろう。だが、哲也を取り巻く過去の事件とは一体……？

イベントの中には、時間や日付で必ず発生するイベントも。見逃さないよう、必ず街中を回ってチェックするように。

ライバルの中には、ストーリー進行やバトルとは別に、アドバイスや情報を提供してくれるフレンドリーな人物もいるのだ。

ストーリーはもちろんのことながら、続々と登場する女の子たちと哲也の関係がどのようになるのかも気になるところだ。

数多くのドラマが君の前で起こる

ラングリッサーV

The End of Legend

●メサイヤ●6月発売予定●予価6,300円●シミュレーションRPG
●全年齢推奨

名作シミュレーションRPGシリーズ最新作の続報だ。今回はオープニングのアニメーションシーンを一挙公開。誌上試写会としゃれこもう。気になるストーリー展開も、ここから垣間みえてくるかもしれないぞ。

特報 SPECIAL REPORT
完成度 75%

次第に明らかになる伝説の終焉

「ラング」が終わる。完結編として、シリーズを通しての謎、そしてまだ見ぬ「V」の謎…いくつもの謎がここに集まり、そしてすべてが明らかになるという。例えば、聖剣ラングリッサーとともに、物語の重要なファクターである魔剣アルハザード。これについて記述された古文書が「II」に登場し、一部は解読されたが、まだすべてが解き明かされたわけではない。この古文書の謎も明らかになるのだが、それは今しばらくのおあずけ。今回はその内容をオープニングシーンとあわせて掲載するので、う〜んと深読みしてみてはどうだろう？

クラレット

伝説の魔導師ジェシカを探して、エルサリアからこの大陸にやってきた少女。正義感は強いがちょっとワガママ。他力本願が玉にキズ。

オープニングアニメーション主要スタッフ

●プロデューサー／高田慎二郎
●作画監督／うるし原智志
●原画／よしもときんじ
うるし原智志 他
●アニメーション監督／よしもときんじ
（敬省略）

シリーズ最高作 続報！

オープニングアニメ大公開!!

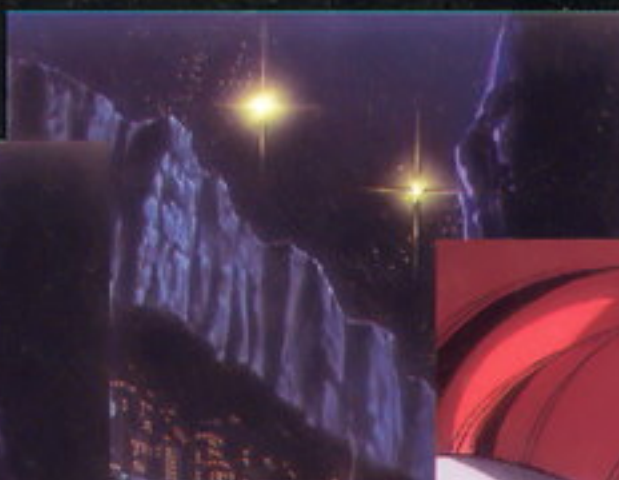
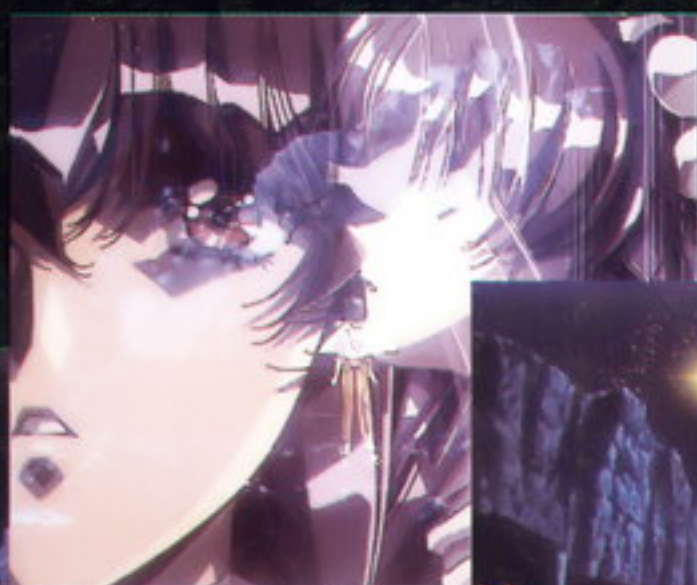
イェレスの空、赤き凶星昇りし年、
遥か呪われしヴェルゼリアの地より、
大いなる野望を抱きし者現る。
かの者、自らを帝王と名乗りて、
人馬を従え雷を纏いて、嵐をよばん。
帝王の軍勢通りし跡、憎悪の炎さえついえ、
失意の虚無が裾をたなびき事、鬼神のごとし。
もてる雷にて敵を撃つこと、邪竜のごとし。
全ては欲望の対象、
黒き大剣を求むるが為なり。
古の黒き大剣、すなわち"アルハザード"は、

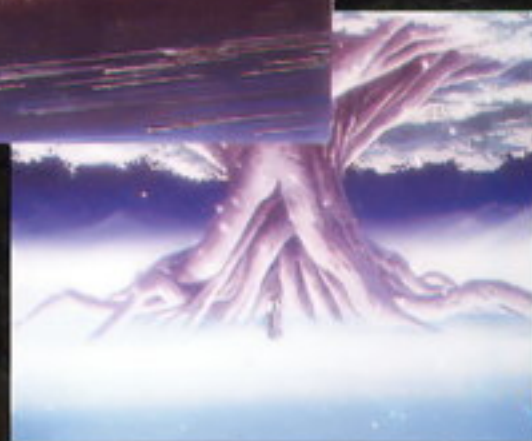
人の血を吸いてなお、その狂気を増し、
異形なる者どもを呼びいだし、
この世を晃土にかえる力を宿す、
人知を越えた存在なり。
其は力なり。
其は世界なり。
其は闇なり。
故に大剣を得し者は世界を征したり。
世の覇者なり。
故に大剣は古より闇を司りて、
人の争いの種なればこそ、

心ある者に地中深く封ぜられ、
今は永き眠りにいたり。
其は眠れる悪魔なり。

かの帝王、剣を振り翳さんとする時、
再び深い闇がこの大地を覆うであろう。

ブレンダ

女だけの傭兵団の団長。一見スレてみえるが、責任感が強く面倒見もよい姉御肌。シグマ達に近づくのには何か思惑があるようだが…。

シグマ

主人公。ギザロフによって作られた人造兵である。この世界の知識がほとんどなく自意識も薄い。

ラムダ

人造兵。魔力キャパシティを増大させる実験により生み出された。知識は豊富だが感情に乏しく、淡々とした口調が冷たい印象を与える。

レインフォルス

連邦王国ロシュフォール地方の領主。ギザロフの魔導研究所を襲った首謀者でもある。主人公達「素体」を捕らえようと執拗に狙う。

特別企画

サターンで体験するもうひとつのエヴァ

ANOTHER STORY OF EVANGELION

私はシンジくんのことが好きでした

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

NEON GENESIS EVANGELION

●セガ●発売中●6,800円●アドベンチャー●2枚組

劇場版の公開により完結をみたアニメ編とは別の形の「エヴァ」を見せてくれた「鋼鉄のガールフレンド」。サターン版の発売から約2週間。外伝として描かれた本作の魅力、今だから話せる制作秘話などを「鋼鉄」の脚本を手掛けた橋本監督のコメントも交えてお送りしていこう。

ユーザーの反応は賛否両論

パソコンで発表された当時から物議を呼んだ本作の物語。開発元のガイナックスに寄せられた手紙の内容も賛否両論さまざまで、中には「これは(自分の求めている)エヴァじゃない」といった類の投書もあったという。

その理由として考えられるのは第一に本作がラブストーリーであることだ。また、キャラクターの反応が本編のそれと微妙に異なるという点だろうか。しかしそれはこうした外伝的な作品が発表されるたび、必ずささやかれてきたことである。サターンオリジナルのゲームタイトル「新世紀 エヴァンゲリオン」しかり、「2nd Impression」もしかり。

だが肯定意見にせよ否定意見にせよ、そうした反響が多く寄せられたのは、プレイしたユーザーの作品に対する思い入れが強いことの裏返しにほかならない。

ガイナックス広報部の加藤氏は当時を回想し、こう語る。「返ってきたハガキの数はすごかったです。こうした意見はそれだけ作品にはまっている人がいてこそのものですから。否定意見も逆に嬉しいと言えば嬉しいですね」

パソコンからコンシューマへ。移植希望がかない、より多くのファンが体験できるようになったサターン版「鋼鉄のガールフレンド」。この作品に、マナというヒロインに、そして結末に、あなたは何を感じただろうか?

今号の表紙について

イラスト:高村和宏氏　仕上げ:高村和宏氏

予感、「鋼鉄のガールフレンド」を象徴する2人の主人公、碇シンジと霧島マナ。マナを想うシンジに対し揺れ動くマナ、しかし決して交わることのない気持ち、そして使命感が2人の距離を広げていく……というイメージです。

ストーリー重視のアドベンチャーというスタイル

こうしたある意味「ゲームらしくない」本作のスタイルに関しても賛否両論はあった。

「フラグ立てはやめにしようということは最初から決めていました。勝負なんです、受け入れられなかったら滑っちゃいますから。実験的だったですね、作品自体が」(橋本氏)

フラグを立てつつ物語を読み進めるよりは、ストーリーの進行を妨げるそうした要因を極力排除する方向で作るとどうなるか……。そうした試みのもと、制作された本作。物語の合間に入る探索パートの意味はプレイした人にはわかってもらえると思う。

物語は非常に軽快なテンポで進んでいく。計算しつくされた会話の流れは無駄というものがまったく見られない。よくよく注意してプレイし直せば、そのセリフ回しの妙にきっと驚くはず。

緊迫感あふれるクライマックスシーン。後半のたたみかけるような展開はあまりに見事。細部に至る演出の技が冴える。

NN爆雷投下10秒前です

初号機、アンビリカル・ケーブルを切断、残り5分！続いて弐号機も切断！

なんてこった・・・

「エヴァ」のドラマを描くことの難しさ

この作品がTVアニメ本編の第八話〜第拾参話のサイドストーリーである以上、本編の内容から大きく逸脱した内容は当然描けない。例えばヒロイン、霧島マナ。本編との整合性を考えた場合、彼女とシンジの「永遠の関係」はありえない……。ああした結末は、逆に言うと、いわば必然の結末であったともいえそうだ。

突拍子もない話だが、本編の流れを完全に無視した場合、また別の結末もありえた、と監督は語る。

氏が構築した「鋼鉄のガールフレンド」の世界とエヴァ本編の世界との接点が、おそらくはあの結末に集約されているのだろう。

「また別の、いわば裏の世界（＝違う結末もありえた世界）みたいなものがどこかにあるのかもしれませんね」（橋本氏）

それを想像してみるのも面白い。

そうかもしれないわね・・・

役者同士の掛け合いの妙……アフレコ時のエピソード

ボイス撮りの時点でほとんどの役者が一同に会することはスケジュールの関係上、非常に珍しいケースである。個別に収録して後につなぎ合わせるのと、相手がいてのやりとりとではやはり表現の幅も変わってくる。

「幸運が集まったという意味では、貴重なデータかもしれません」（橋本氏）

本作のように各方面で引く手あまたの声優陣なら、それはなおさらのことだろう。

こうしたエピソードもある。役者側で描いていたキャラクターイメージと監督側のイメージとが衝突し、2テイク撮ったシーンがあるという。具体的にはN2爆弾投下直後のシンジの心理とその行動で、監督とシンジ役の緒方さんとの打ち合わせは実に1時間以上に及んだそうだ。アニメーションの現場でもそうそうない話だけに、本作にかける意気込みの大きさを如実に表すエピソードである。

また、霧島マナのキャスティングに関しても興味深い話が聞けた。本作のシナリオが現在の方向で固まりつつあったTV放映開始直後の頃、マナ役に「抜擢」した声優さんが「実は超有名な方で後にビックリ」したそうだ。あまりにセリフが少ないから、もっとしゃべらせてみたかった……との話だが、今となっては笑えるエピソード。イメージ的にはハマり過ぎているほどハマっており、結果としてベストなキャスティングではなかっただろうか。

こいわずらい？

間の取り方、ちょっとした感情表現など、リアルタイムのやりとりでないと出せない味が随所に感じ取れる本作。キャラクターが同時に発言するシーンなどに、それが顕著に表れている。

・・・・

余談だが、みんな揃って「いただきます」のこの場面で頭をかかえた役者さんもいるらしい。それが一体誰かは、推して知るべし。

きっと逃げてったんだよ・・・

問題となったN2爆弾投下後のシンジのセリフ。最終的には自然なほうをと元のままが採用された。別テイクのほうも気になる。

鋼鉄(こうてつ)の新世紀エヴァンゲリオン NEON GENESIS EVANGELION ガールフレンドという作品を振りかえる

ムサシ・・・

3種類のエンディング、それぞれの「意味」

僕はこれからどうすればいいんだろう

「鋼鉄のガールフレンド」の物語には3つの結末が用意されている。その箇所についてはここではあえて触れないが、各エンディングにはそれぞれ意味があるという。
「1つは自分1人で解決する。1つは潔く諦める。そしてもう1つは他人に依存する。そういうのはありますね」（橋本氏）
なるほど、作中で繰り返し触れられた「自分で考えて行動する」ことに対する答えをここで示せというわけだ。言われてみれば確かに他人に依存するということの意味が、あのエンディングに暗に含まれていたふしもある。一見ハッピーエンドともとれるが、ただ結論のみを残し去ってゆく者を、我々はただ見送るしかできないのだ。筆者個人としては、終わりかたとして「依存」の内容が最も気に入っている。むろん、どれが正しいとかいう性質のものではない。ただ、最初のプレイで行き着いた結末こそが、あなたにとってのエピローグなのは確かだ。

選択
アスカのことが気になる
マナのことが・・・
加持さんに相談してみようか・・・

ここでの選択がシンジの、ひいてはマナの運命をも左右する。それぞれに違った良さがあるのだが……。

そうか、加持さんに聞けば何かわかるかもしれない

ああいった選択をつきつけられて、真っ先にどれを選んだかでそのプレイヤーの人となりが見えてくるようで面白い。

鋼鉄のガールフレンドの「その後」を考える

3つあるエンディングのうち、あえて1つだけ選ぶとしたら、監督は「諦める」タイプのものがきれいにまとまってバランスがとれているのではと語ってくれた。
「『ふたり』の芝居は難しいんですよ。でも、今回はうまくいってくれました。庵野監督がさんざんやってきた部分だから……あの2人（声優さん）の息が合っていたからこそ、きれいに録れたんでしょうね」（橋本氏）
だが、その一方でマナがどうなってしまったかは、諦めた時点で2度と触れられることなく終わってしまう。後のシンジの行動を考えれば、おおよその推測はできるのだが……。
ちなみに本作の事件は暴走した移動物体が2機ともに破壊されたことで解決を見たものの、疑問に思える点もわずかに残っている。例えば移動物体を作った組織があの後、どうなったのか？　解体されたと描写されているわけでもないし、彼らがロボット計画を放棄したという話でもなさそうだ。
「実を言えば、あのメカは他にもいっぱいあるんですよ。とある場所に工場があって、そこで大量に生産されていたりするわけです。隠しているけど。容量的に許されるものなら、そのあたりまで描いていたかもしれませんね」（橋本氏）
その場合のシナリオはどうなっていたのだろうか？　興味は尽きない。

機動力はEVAと同等かそれ以上。量産されれば世界の軍事バランスは激変する!?　パイロット不足が問題か。

マナ

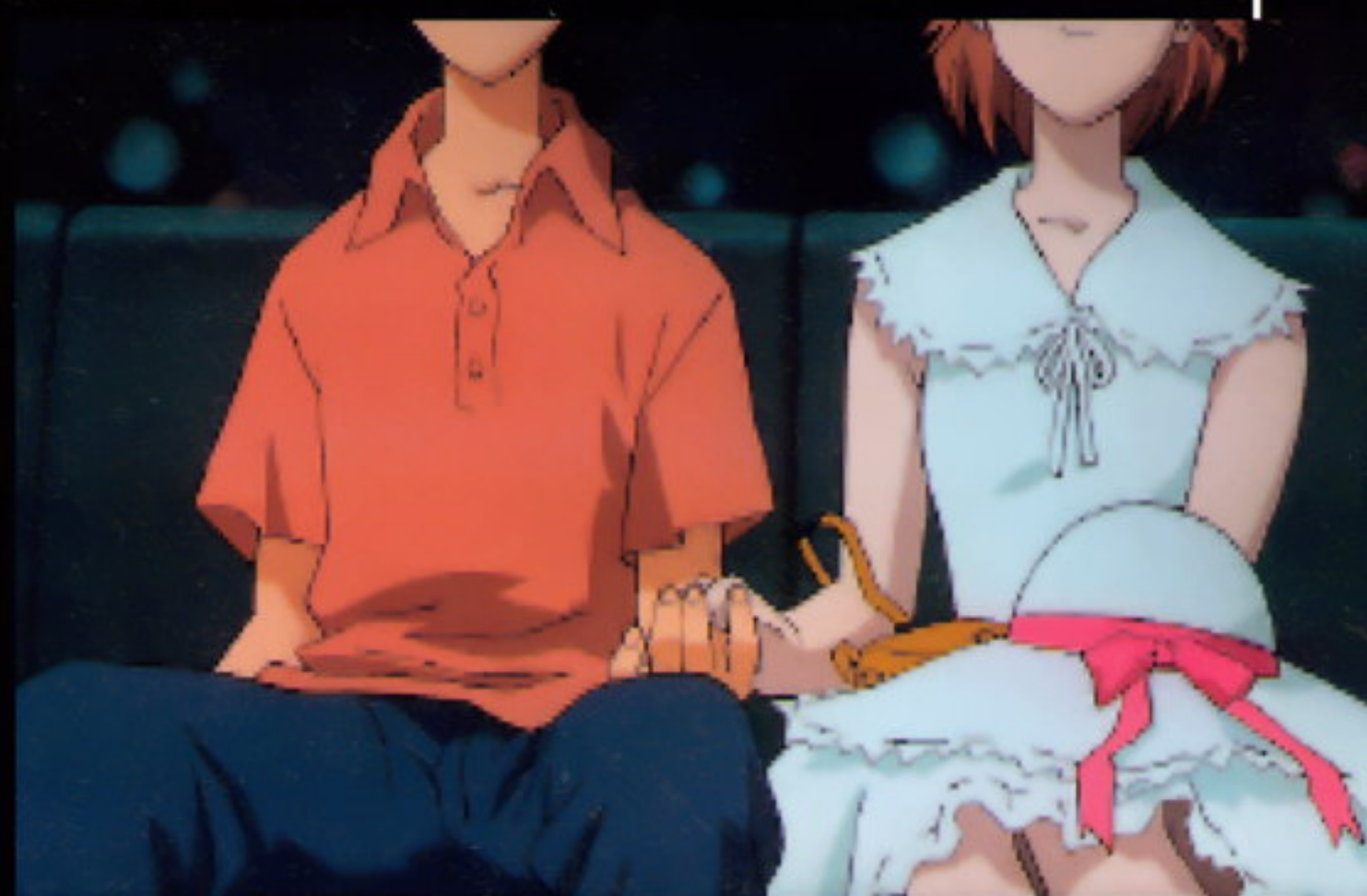
ムサシ・リー・ストラスバーグという少年について

今回の事件の発端である移動物体のパイロットの1人、ムサシ。もう1人のパイロット、ケイタ（本名：浅利ケイタ）と共にマナの過去を知る上で欠かせないキーパーソンである。にもかかわらず、彼らの活躍の場は驚くほど少なかったりする。
「最初のプロットの段階では、ムサシにもっとセリフがあったんですよ。最終的には1個になっちゃったんですが……。ですが、あのひとことにすべてが込められている感じだから十分でしょう」（橋本氏）
同じパイロットのケイタに至ってはセリフをしゃべれる状態ですらなかったので、それに比べたら数倍いいか。参考までに、新歌舞伎町でマナが出会っていた少年が彼だったりする。気付いたかな？

マナ、フォーエバー

誤解を怖れずに言うならば、霧島マナは「鋼鉄のガールフレンド」という限られた世界でしか存在しえない少女である。彼女から感じるあやうさ、そして儚さはそこに起因するのだろう。エヴァの世界はここでも、彼らが永遠に少年少女でいることを許してくれない。「出会いがあれば別れがあるという形です。彼女は別の世界へ行ってもう2度会うことはない、ということになるでしょう。そのへんはマナ自らラストのシーンで言っているところがありますが……もし彼らが再会するとなると、シンジくんがマナのいる世界に行くしかないと思います。一種のパラレルワールドみたいな話になりますけどね」（橋本氏）

いくつもある未来の可能性。その中のいくつかが本編の世界である。監督は続ける。「これが本当の世界かもしれないという、"かも知れない"の部分です。パラレルワールドってそういうものですよね」

20XX年、再びエヴァの世界が開かれることがあったら、そこで彼女はどんなふうに過ごしているのだろう。そんなことに思いを馳せるのも悪くないではないか。

再会の雰囲気はだいたい考えていたりします。といった内容のコメントも飛び出した。それはやはりTVシリーズ本編とは別の世界、別次元の話になってしまうんですけどね、とも。

「パラレルワールド的なエヴァの物語を楽しんでください」

TVシリーズから派生した1つの「If」として少年少女の恋を描いた本タイトル。人それぞれの「エヴァ観」を語るとき、その中の選択肢として本作がユーザーの記憶に残れば……。そうなればいいですね、と広報部の加藤氏は語る。ひとつの完結を見た本編とは別に、こうした世界もまたありえるという可能性を提示するアナザーストーリー。興味があるのなら、サターンで体験できるそうした作品を紐解いてみるのもいいだろう。ストーリーはもちろんのこと、意外な一面を見せるキャラクター達など、遊びの部分も多く、楽しめることうけあいである。詳しくは次ページを開いてほしい。

日曜日には、お出かけとかしたいよね

ジャンケンして負けた人が、次の電柱まで荷物持ちね

衝撃の結末を迎えた劇場版と対象的に、明るめのタッチで描かれた「鋼鉄」。あたかも学園青春もののようなノリが逆に新鮮だった。

非常に「らしい」表情を見せてくれるキャラクター達。極力多くのキャラクターをドラマに参加させたのは、ファンサービス的な意味合いもあったそうだ。

ANOTHER WORLD

サターンで遊ぶ、まだまだ人気のこの3作

サターンでは今までに3つのエヴァが登場した。特にアドベンチャーの2作はTVシリーズでは見られない、オリジナルストーリー。ここではこのストーリーを中心に今までの3本を振り返って紹介していこう。

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

●セガ●'97年3月7日発売●6,800円●アドベンチャー●シングルCDつき

姿を現しては消える使徒の正体は一人の少女が握っていた

ストーリーは11番目の使徒を倒した後の、TVシリーズの14・15話辺りにあたる。おなじみ葛城宅での朝の騒動が終わり、オリジナルキャラの山岸マユミが、シンジたちの中学に転入してきたところから物語は始まる。マユミは図書室を好むようなおとなしい少女。そんなマユミが気になるせいか、普段とは微妙に違う学校生活を送るシンジ。だがそんな平和な時間は長くは続かず、使徒襲来によりエヴァは出撃を命じられる。未知の使徒に苦戦するシンジたち。そんな彼らは戦いの最中、自転車を走らせるマユミの姿を見つけた……。

アスカとの痴話(?)ゲンカも健在。アスカは平手打ちにモップ投げと色々な方法でシンジに報復する。単なるやつあたりか、それともやきもちか？

ゲームではやや存在感の薄いレイだが、選択肢次第では物語の中心になる場合もあるのだ。ちなみにアスカと違って転入生にも無関心な様子だ。

シンジたちの通う中学校に転入してくる山岸マユミ。その外見通り、いつも本を抱えているような物静かな少女だ。最初は図書室で1人でいることが多い彼女だが、シンジたちと話すようになり、「地球防衛バンド」ではボーカルを勤めるなど徐々にクラスメイトとも打ち解けていく。今回登場する使徒とマユミの間には、密接な関係があるようだ。

オリジナルキャラクター **山岸マユミ**

シンジたちのクラスに来た転校生

マユミ役の氷上恭子さんが透き通った声を聞かせてくれる。この曲はシングルCDに収録されているのだ。

行動によってストーリーが分岐

選択肢で行動を決定するアニメシナリオ部分と戦闘を交互に繰り返してゲームが進行する。シンジの行動を決める選択肢によって、ストーリーが変化。またこの選択次第でレイ、アスカ、マユミとの相性度も代わりセリフやストーリーに影響する。

〈転校生かぁ……〉
〈いい天気だなぁ……〉
〈アスカ、まだ怒ってるかなぁ……〉

ちょっとした気分の選択でもストーリーや相性に影響してしまう。

タイミングが決めてのコマンド戦闘

戦闘は大きく攻撃パートと防御パートに分かれていて、これを交互に繰り返すことで、戦闘が進行していく。ボタンの一つ一つに近距離攻撃、遠距離攻撃、防御、回避などが割り当てられている。中央に見える円のタイムゲージをタイミング良く押して攻撃。その際、敵までの距離や状態によってボタンを押し分けるのだ。

右上が自機のシンクロ値。この上下によってストーリーに影響する。

ブック処理による戦闘シーン

戦闘シーンで使われているグラフィック技術は「ブック処理」と呼ばれ、ポリゴンで描かれたキャラクターと手描きの背景を合成して作られている。ポリゴンによって滑らかに動くエヴァと、手描きの背景との見事な融合に注目。

新世紀エヴァンゲリオン

●セガ●'97年2月14日発売（ニューパッケージ）
●2,800円（ニューパッケージ）●アドベンチャー

記憶を失ったシンジは再びエヴァに乗ることができるのか？

初のゲーム化となる記念すべき1作目。使徒の攻撃で記憶を失ってしまったシンジが再びエヴァに乗るまでを描くストーリー。シナリオは3つの分かれていて、選択次第でシナリオの順序は入れ替わる。TV版では見られないアニメーションも豊富に入っている。

選択次第でストーリーが変化するマルチシナリオのアドベンチャー。

リアルタイムで戦闘が進行

まずスロットで攻撃か防御か、また攻撃力などを決定する。特定の時間に攻撃を入力する速さによって、その行動が決まる。早いほど有利な行動ができる。入力を失敗すると「失策」となり大ダメージを受ける。

最初にスロットを回し攻撃か防御かを決定。

入力スピードが鍵

入力が早ければ「強襲」「反撃」といった強力なコマンドを使うことができる。スピードと正確さが要求される戦闘システムだ。

攻撃で「強襲」に成功！さらにスロットで出した数で与えるダメージが大きく変化する。

3つのシナリオからなるマルチストーリー

戦闘編　記憶を吸収した使徒の狙いは？

突如現われた使徒に対抗するために、初号機で出撃したシンジ。しかし使徒が発した謎の光に包まれたシンジは、記憶を失ってしまう。そしてシンジの記憶も戻らないうちに再び使徒が現われる。エヴァ3機で一斉攻撃を試みるが、使徒にエヴァの動きを読まれ苦戦する。使徒がシンジの記憶を奪った理由は何か？

シンジの記憶を利用して、攻撃をしてくる使徒。手強い敵だ。

学校編　地球防衛バンド結成!!

シンジの記憶を取り戻すための糸口が見つかればと、ミサトはシンジを学校に行かせた。学校は文化祭の準備の真っ最中。トウジとケンスケは自分たちのことを忘れてしまっているシンジの記憶を取り戻させるため、文化祭に出演する「地球防衛バンド」のメンバーになることを承諾させる。練習に励む面々だが……。

日常の生活をすることで、記憶を取り戻せないだろうか？

放浪編　ネルフから脱出し、あてもなく

記憶をなくしたシンジはエヴァに乗ることを拒絶。ネルフを脱走する。放浪するシンジにレイやアスカ、ミサトがネルフに戻るように説得するが、それをも振り払って逃げ出してしまった。夜の公園で彼女たちの言葉を思い出すシンジ。翌日再び使徒が現われ、レイとアスカが必死で戦う場面を見たシンジは……。

逃げるか、戻るか？その選択はプレイヤーに任されている。

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

●セガ●'97年9月25日発売●4,800円●カードライブラリ

きみはすべてのカードを集められるか？

TVシリーズの名場面をカードにしたデータベースソフト。ミニゲームをクリアするごとに、カードが入手できるようになっている。集めたカードの絵を再生して名場面を見よう。

集めたカードから1枚選ぶ。そうするとそのシーンの動画が見られる。

カードはジャンル別に収録

カードの種類はキャラクター、サブタイトル、など多種多様。映像もTV版そのままではなく、凝った編集をしているカードもあり、演出面も充実。TV版を見つくした人も新鮮な気持ちで見られるはずだ。

ミニゲームをクリアしてカードを入手

収録されているミニゲームは9種類。TV版のワンシーンなどがミニゲームになっている。エヴァファンなら笑ってしまいそうなものばかり。入手できるカードはランダムなので繰り返しプレイの楽しみも大きい。

男の戦い

ゲンドウのメガネが上下左右の4つの方向に何回か光るので、これを暗記して正確に入力する。徐々に回数とスピードが上がっていく。

答の選択を

TVシリーズに関する問題を収録したカルトクイズ。かなり難問なので、一度TVを見たくらいでは解けない。ファンならチャレンジせよ。

カードの映像を好みで編集

ファイルは1ページにつき9枚表示できる。ここに好みのカードを好みの順番に並べて順番に再生できるので、BGVとして使ってみては？

Illustrated by 安彦良和

「立てよ！国民！」

SEGASATURN

安彦良和氏描き起こし
オリジナルジャケット
初回限定版
スペシャルライナーノート仕様

戦略級シミュレーション
機動戦士ガンダム ギレンの野望
価格6,800円（税別）

好評発売中

ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING
CRI CSK Research Institute

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

BANDAI

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

入学式・入社式も過ぎ、新人ちゃん達はもう新環境に慣れたかな？　新品のスーツや制服姿を見るとなんか微笑ましくなってきます（歳取ったもんだ）。失敗などにめげず、いろいろやるべし。今年1年はそれが許される期間なのだから。なんてね。それでは、今週もいってみますかっ！

●留年した。5人くらいに「なんだお前もか」と言われた。馬鹿ばっか。がんばって一緒に4年生になろうぜ、なあイ中イ非。

（東京都　クレイジーじじい）

まあ人生いろいろ、回り道もいいやね。ただ、君たちそんなところまで仲良くなくてもいいと思うけど。

●浪人も人生の大事な経験だよな。違う？

（茨城県　桜井ガー）

努力の結果ならそれもまたよし。人生、底を見たやつは強いぞ。桜井ガーよ、この1年を無駄にするなよ。

●「X-MEN VS～」で、ナッシュがソニックブームをする時の声が、なぜか「ソニック ボーン」と聞こえる。ソニックの骨……想像したくもない。

（三重県　やくたつかな？）

いや～。でも結構ラブリー＆クールかもよ、「スケルトンソニック」。……スマン、やっぱり駄目かも。

●ハロー、はじめてハガキ書いております。いきなりだけど管理人さん、友達になってください!!

（熊本県　鼻から怪光線）

よっしゃっ！　オッケーベイベエ。これからワシと鼻から怪光線はオ・ト・モ・ダ・チ、というか読者ちゃんはみんなワシの友達だよ。

●ふと思ったけど、私ってあと10年経ってもまだ26歳なんですね。そっか～、じゃあまだまだ遊べるにゃ～。若いっていいですね、管理人さん。

（岩手県　へばる）

欄外に「ウソ、本当はやりたいこと探すのに大忙し」。いいんだって。いろいろなことにチャレンジできる時期なんだから。がんばれっ。

●ある日私は久しぶりに父と2人きりになった。私は気をきかせ、親子の会話をはずませようと、父が好きな時代劇へと話題をふった。「このCMの時代劇知ってるよ。なんかね、SMっぽいんだって」。言ってしまってからハッとする私。ひっそりと沈黙を守る父……。2人とも微動だにできずにいた。本当は「SF」っぽいと言いたかったのだ……。

（東京都　宵）

ぷぷぷ。お父さんも困っただろうね。でも娘としゃべるのって父親にとっては嬉しいらしい。ところでSFっぽい時代劇って何？　おせーて。

●つい最近まで、コーヒーを漢字にすると「黒湯」だと思っていたオレをどう思いますか？　管理人さん。

（長野県　サイコキック）

●座布団一枚！

（新潟県　Iceman）

ぷぷ。Icemanの想コメがそのまま私の感想じゃ。ちなみに、コーヒーは漢字で書くと「珈琲」だよ。

●先日「ショーシャンクの空に」という映画をみた。とてもいい作品で、お金や多量のCGがいいものをつくるのではないことを再認識させられた。ゲームだってそうだよね。

（富山県　ストレート・プール）

そうだね。ただ、お金やCGを大量に使ったものにも名作はある。大事なのは、何を伝えたいかというクリエーター達の心意気なんだろうね。

●夜中にゲームをやっていて、クリアした時、うれしくて「やったー!!」とガッツポーズをしたらば弟に見られてしまった。次の日、弟が母に向かって「兄ちゃん最近変だよ」と言っていた。トホホ（やっていたのはギャルゲー……）。

（東京都　セガタさぶろー）

気持ちはよくわかる。ワシもかつて、某誌のギャルゲーレビューのために徹夜でゲームをクリアしたときにはめっちゃガッツポーズとったよ。

●2月某日。11時に起きて昼メシを食い、「カオスシード」をやる間にL・Pのネタを思いつき、ハガキを書いているうちに日が沈んでゆく。これでいいのか大学生活最後の春休み……（でもって夜は麻雀）。

（東京都　AZMかいじ）

なぜL・P宛てのハガキを書くことがいかんのじゃ、なんて言わん。AZMかいじ、もっともっと青春しとけ。

●花見に行った。次の日同僚が冷たい。なんかしてしまったようだ。

（東京都　WHO）

酒は飲んでも飲まれるな～。花見って、人間の面白さを垣間見れるよね。WHOよ、強くたくましく生きろ。

●給料が思ったよりたくさん出たので、思いっきり……CD買いました。

（奈良県　DEB）

予想以上に収入が多いとうれしいよね。つっても、いざというときに備えてちょっとは貯金もしとけ～。

投稿新人ちゃん達からのハガキも続々来つつある今日このごろ。「初心忘れるべからず」で、いつまでもフレッシュなワタクシでいたいわ～。それじゃあまた、来週までアデュ～。

宮崎県／アコー

ぐ戸締まりはきちんとしましょう

闇の中テイルスに忍び寄る魔の手!! この女性はいったい何者なんでしょう。

千葉県／鵜飼竜

SOUL HACKERS

先のグランプリでも、らしさを存分に発揮してました。私はヒトミよりメアリ派。

著名人からのエール

大阪府／GUY神

自然こそが子供たちにとっての最高の教師なのです

やっぱサタマガですね

続々と寄せられる各界からのエール（ただし全員ニセモノ）。やっぱサタマガだ。

北海道／黒板純

母さん、これがサタマガです

※純くん

まだまだ続くエールの嵐。「北の国から」の純くん（ニセモノ）も応援してるぜ！

4コマ。

東京都／左手ウィルス

「元祖」のスネークは奥さんが演じてたとゆう話を聞いたことがあるが。さてのう。

青森県／TASHIMACCI

この手の難題は、関係者は応募禁止だよフツー。だって……簡単すぎるもの（笑）

東京都／クレイジーじじい

パスタ、シェスタ、サッカーにＦ１ッ……てゆーか「俺も」じゃないってばよぉ。

埼玉県／水緒尋子

足コントローラーネタは他にもあったし実際あるが、アナタが一番ご苦労様です。

LOVE²愛してるかい!?

愛しのサンマン様へ
神奈川県／馬場ストライク
～inファイティングバイパーズ

一目会ったその時に私はあなたの勇姿に心奪われてしまいました。リングをさっそうと舞い繰り出される技の数々……その技でいったい何度あの憎き小娘をいや、あのケバい女戦士を……失礼、倒し地面に平伏させたことか……。ああサンマン様、リングの外から見つめ続けることしか私にはできませんが、いつまでもあなた様のことを影ながら応援し、あなたの勝利を信じ続けています。ですが、お体だけはくれぐれも大事になさってくださいね。それでは……。
ー最初、明石家サンマン宛のレターかと思って勝手に動揺した。ゴメン。

亜由美さんへ
静岡県／きてはあ！
～inYU-NO

最期の時は痛かったかい？　苦しかったかい？　守ってあげられなくてゴメンなさい。今まで、たくさんやさしくしてくれて、ありがとう。母親のように、姉のように……。そして、恋人のように。
ーラブレターというより「愛のこもったメッセージ」という言葉を使った方がしっくりきちゃいますね。

イカス彼らに花束を
愛知県／緑色ランタン
～inセガ部の陰謀

イカス！　なにがイカスってセガ部のみんながさ。セガ部……そこには愛しさとせつなさと心強さを感じさせる響きがある。そこに集った３人の少年少女、若いみそらでなんで修羅の道に……いや、なんと頼もしい若者達だ！　今、我々は諸君らの若き力を欲しているのだ！　ジークサターン!!
ーセガ部大流行ですな。素晴らしい。

電脳買物少年・少女

☆ハッ、幻のソフト・エアロスミスのレボリューションＸ発見!!　780円！　安い、来日記念だッ買った。くっ～ジョーペリのレスポールがあんッ。内容はアメリカだった。納得した。　（福島県　南斗ボム）
内容はアメリカ……奥が深い言葉だ。
☆ゲーム屋で「デスクリムゾン」を発見。ぼくの中の天使と悪魔が争いをし、天使が勝利。そして購入。帰宅。ポチッ。ガチャガチャ…………。天使、あなたのあの翼は偽りだったんだね。　（神奈川県　ケンジーナ）
君の心の中では天使が購買を進める側か。普通は逆……おお～っと。
☆２・３月は良作ゲームがたんまり発売され、サターン6本、ＰＳ1本の購入予定を立てたが「さすがに７本も買えないよなぁ」と思っていた矢先、なんと『「ぶたゲー」でいいんじゃない？』の「勝ち豚予想！キャンペーンで賞金10,000円をゲット!!　が、この当選を知った日、僕は買い損ねていた「Eve＆DESIREバリューパック」の発売を知るのであった。なんか、終わっているよね。
（神奈川県　みるきぃぷりん☆）
その１万を元手にひと勝負、とゆーのはどうだろう。アナタも編集部でサイコロ振ってみませんか（嘘）。
☆ウチにあるゲームソフト57本中、独断で80％はクソゲーだと思う。でもなぜか売れません。売る気になりません。手刀でケースを割っても、やはり思い出があるからなのでしょうか。……あっそうか、面倒くさいからだ!!（笑）　（北海道　Shiki）
友達に貸す→クソゲーだと怒る→そいつが手刀でケースを割る→弁償という大義名分→他のソフトを買って頂く。

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ、今日も迷える仔羊ちゃん達のハガキで懺悔室は大繁盛。人は、つくづく罪多き生き物なのねッ。

☆教室にあるホワイトボードにピカチュウ描きまくってるのは、実は僕です！　すみませ……なに!?　みんな知ってたのか！　先生も!?　なんだよ……。（福岡県　ジョウショウ）
今度からはソニックも描きましょう。ありきたりの答えでゴメンネ♥
☆任○堂のポケカメを使って「街」の雨宮桂馬クンとツーショットを撮り「街」を知らない友人に「自分の彼氏」だと言ってしまいました。すぐに本当のことを言ったけど。全国の桂馬ファンの皆様、あらい正和さん、ごめんなさい。反省しています。でも、桂馬クンのような彼氏が欲しいなぁ♥　（大阪府　AYATAN）
この写真がハガキに貼ってありますが……すごい良くできてててビックリ。罰として、彼氏ができたらその友人をお姉さんに紹介してね。ウフフ。
☆５時限の授業サボっちゃいました。ゲーセンへ言った僕はゲームに集中し始めました。だが後ろで僕の名を呼ぶ奴がいるので「引っ込んでろ！」と言って見上げると、そこには「恐怖のブードン」と呼ばれる生活指導教師が立っていました……先生すいません。　（大阪府　花南）
その後こってり絞られたのね……。ところで「ブードン」って何？
☆ごめんなさい。先日出席した披露宴でテーブル名の「あやなみ」に妹と笑いをこらえられなかったのも、進行表の「さんさ時雨」（宮城県の有名な祝い歌）の前に「かつらぎ」とイタズラ書きしたのも、私です。
（宮城県　亀田葉子）
罰として、子供の名前はシンジ。女の子が生まれても当然シンジよん。
☆お兄ちゃんと仲直りしました。バーニングレンジャーがバイトで買えなかったから、買いに行ってもらうためです。ごめんなさい。
（岐阜県　神風光）
ソフト1本のために仲直りできるなら、もっと早くしときなさいよ……。

こ・ん・な・のいやだぁ〜!!

今回もジャンジャンバリバリ自由課題と、以前の「続編」ネタが少々。ところで文章の形式や細かい部分は、このコーナーに掲載しておもしろい&似合うと思えば多少違ってもOK。とにかく笑わせたモン勝ち！　頑張れ！

◆こんなグランディアの続編はイヤだ！
→毒グモの冒険「タランチュア」
→人助けの旅「ボランティア」
→CMなど全然せず、いつの間にか発売されている「知ランディア」
→ファンの人達「スマンディア」

（埼玉県　D・R・K・S）

ボランティアって困った村を助けてもモンスターを倒しても全て無償。即ち武器やアイテムが永久に買えず進まずの超クソゲー。最期は飢死？

◆こんな続編……見てみたい気もする
→男は黙って「ポリゴンでリメイクされた」アレ
→その名も「バーチャソダン」
→やっぱこれでしょ
→ねぇ、青森の天内洋平さん。
→BEEP！　メガドライブ1994年6月号、P21参照
→今ごろアナタは21歳なのですね……。

（山梨県　帝王ソダン）

これで氏から返事が来たら4年越しのロマンだね。アレはともかく……。

◆こんなデジタル写真集はイヤだ！
〜酒○美紀編〜
→実際よりも足が太い
→それを気にして水着ゼロ
→いつの間にか大学生、そして20歳
→知らない間に女優の肩書きが
→そういえば歌を唄わなくなった
→「プラドルDISK」で出なくて良かった

（静岡県　そよ風の告白）

アイドル（特に女）の「いつの間にか」はよくあることやね。本当に……。

◆こんなバイオハザードはイヤだ！
→パンツ一丁のゾンビがいる
→金的で悶絶
→ロケットランチャーで撃っても死なない
→コマンドでサマーソルトキックやジャイアントスイングをかます
→主人公がダイナマイト
→実はすごくやりたい
→てゆーか、もうある

（京都府　こまみっち）

主人公がダイナマイトだったり、ハニーがダイナマイトだったり、この殺伐とした世相を我々（以下略）

◆こんなレンジャーはイヤだ！
→単なる野次馬……
→ブーイングレンジャー
→リンゴとハチミツの……
→バーモンドレンジャー
→ムーミン谷より愛をこめて……
→ムーミングレンジャー
→まちこ先生の教え子達……
→まいっちんぐレンジャー

（大阪府　GUY神）

女性しか救助せず、パンツの色柄は欠かさずチェック。これ以上自分の欲望に忠実な部隊は他にあらず。

◆こんな食べ物はいやだぁ〜!!
→果汁0％「みかんのカンヅメ」
→新鮮！イキがいい「ナメクジのシオカラ」
→限定発売！「カツオ（本人）のタタキ」

（福島県　ブリブリ〜）

姉妹品「タラとイクラの親子丼」有。正確にはハトコ丼か。超ヤバッ。

◆こんなせがた三四郎の息子はいやだ〜！
→名は「せがた三八郎」
→父は「セガサターン、シロ!!」
→息子は「セガサターン、ヤロー!!」

（広島県　闘牛生KEN）

当然、息子は学校でセガ部所属。して母の名前は「せがた夏絵（かえ）」＝セガサターン、買え!!

◆こんな経営シミュレーションはイヤだー！
→吉野家をつくろう
→メニューが少ない

（埼玉県　アラン・スカドン）

夏場は卵の持ち帰り販売中止だぜ。

人、それぞれの ロボット大戦なのだ!!

宮崎県／アコー

それは勇者ライディーンと超者ライディーンの違いじゃよー。

北海道／ゾンビ好き

彼の出演を喜んだ人がメチャ多いのは事実。多めに見てちょ♥

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

ぬぅおー！　「ビートマニア2ndMIX」と格闘中の東かんなです。あのハウスですら優しく見える難易度にクラクラ。早くクリアしたーい!!　お手本CDが発売されることを祈りつつ、おハガキ紹介です。

福島県／青マンボウ

知らないゲームのキレイな絵が来ると元のゲームやってみたくなるのだ。

☆グランディア攻略中の私と友人の会話。「ミューレン様超かっこいー。あの下心見え見えの優しさが最高。女の子のことリードしてくれそうじゃない？色々と♥」「えー、やっぱジャスティンでしょ。男はあの位純でやんちゃじゃなきゃ。もー、お姉さんが教えてあげる♥って感じ」自分らの会話が、かなり品がないことに気付くのは、しばらく後のことでした……。ふうっ、ハタチ過ぎると汚れるなあ人間。

（埼玉県　ばらさいと七）

スマートにリードされたいのも、母性本能くすぐられちゃって面倒見たいのも、どっちも深〜い女の心理だにゃ！　私は……やっぱり両方歓迎（笑）

☆もう弟なんかいらない！　お兄さんが欲しい〜!!（←電波少年的）……というわけで、
・17〜22歳の方
・格闘ゲーム得意な方
・硬派な方
LP「お兄さん」係まで〜なんてね。もう疲れました……。

（岩手県　沖田へばる）

弟さんと色々あったみたいで大変でしたね……ってゆーか、この対象年齢は私から見たら見事に「弟」じゃん!!　（自爆）つーワケで私の弟になりたい人は「弟」係まで〜なんてね。でもちょっとマジ（ウソウソ）

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ〜／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

今週の一番

PARK GALLERY

神奈川県／桜桃梅李
みんなはもうクラリスは救助できたかな。私はデータがなくって……。

東京都／よつもと
こんなお姉さんが助けにくるんだったら何度も逃げ遅れるんだけどな。

神奈川県／我田引水
投稿カンバック組だね。救助した瞬間の一コマ。いや、よかった。

大阪府／防御円
ステージーボスを描いてきてくれたのは今現在キミー人。印刷で潰れなきゃいいんだけど。

富山県／上本メツヲ
裏に書いてあった「婆忍愚蓮蛇」ってのがヒットしました。夜露死苦って感じ？

北海道／サエキコユリ
おう、間に合ったぞ！　ネコちゃん無事救助はいい話だよね。転送する時、大変だったろうな。

宮城県／ちくばふみ
そうね、みんな上手だから私も毎回ハガキを選ぶのも迷っちゃいます。

今回のテーマは
バーニングレンジャー

滋賀県／おけら
祝初投稿、初掲載。くりくりおめめのティリスがかわいい。次も期待してるよ。

次回もあるわよ

千葉県／ひょたろう
サタマガの付録に体験版が付いた号は書店でなくなるのが早かったと言う話。やっぱ人気あるからかな。

東京都／猿尾
ムービーの投げキッスでプレイキャラはティリスに決定。って私はダメ人間でしょうか。

神奈川県／月影なおと
バーニングで燃えているのは家かそれとも君か？　ほどほどにしないとレンジャーが来ちゃうよ。

東京都／クレイジーじじい
いつでも火の用心は大切です。特に奥様、料理中のゲームは危険だからやめましょうね。

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

宮城県／KAZ丸

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！２

目指せ！最強クラブ!!

第５回目となる「サカつく」ファン必見のこのコーナー。いよいよ“第１回サタマガカップ”が開幕！ 今回は、10年目部門予選トーナメントの模様をリポートするぞ

“第１回サタマガカップ”開幕 10年目部門予選スタート！

お待たせしました、ついに“第１回サタマガカップ”が開幕!! サタマガ読者が作りあげた自慢のクラブから、『最強』を決めるこの大会。まずは10年目部門の予選トーナメントからスタートだ。

10年目部門の参加希望クラブは、なんと351!! しかし、パスワード・エラーや締切り過ぎなどが原因で失格となるクラブが続出。残った254クラブにより、10年目部門予選トーナメントを行うことになった。

はたして、きみのクラブは予選を勝ち抜くことができるのだろうか？

254クラブによる激闘が始まった!!

サタマガカップルール説明

254クラブを32ブロックにランダムに分け、それぞれ8クラブによるトーナメント（トーナメントの組み合わせもランダム）。ただしそのうちの2ブロックは、7クラブによるトーナメント。試合は公平を期すためEXIBTION MATCHにてホーム&アウェーの2試合を行う。勝利クラブは、その２試合の通算成績で決定（アウェーゲームでのゴールは2倍で計算）。成績が並んだ場合は再試合を行う。そして勝ち抜いた32クラブにより、決勝トーナメントを行う。

参加者全員にチャンスあり!! 豪華賞品もあります

１位■お好みのソフト2本と記念Ｔシャツ（提供：セガ）
２位■お好みのソフト1本と記念Ｔシャツ（提供：セガ）
３位■記念Ｔシャツ（提供：セガ）

さらに大会に出場した全員の中から抽選で1名様に
「使用クラブのレプリカユニフォーム」（提供：セガ）をプレゼント!!

10年目部門予選ブロック別トーナメント

1グループ　ガレオス北

- ティグレ高崎（代表：飯野達人）
- エステーラ岡山（代表：池上慎人）
- スフィーダ粕屋（代表：池田敏彦）
- 函館コリエンテ（代表：石沢勤）
- ガレオス北（代表：上野貴之）
- 鹿児島バレンティーア（代表：上村裕二郎）
- 四日市リュミエール（代表：大沢渡）
- 岡崎エスパーダ（代表：大橋光）

2グループ　雨竜ガーベ

- 刈谷スフィーダ（代表：小野田尚徳）
- 蕨リッチョ（代表：斎藤純哉）
- 雨竜ガーベ（代表：佐藤豊輝）
- ランボ花巻（代表：漆間文俊）
- 松山ジュラーレ（代表：末光弘）
- 弘前ランクス（代表：寺田宏憲）
- エスパーダ堺（代表：都城健太）
- リュミエール神戸（代表：富田幹郎）

3グループ　ミュートス原町

- リュミエール台東（代表：平田優一）
- ガレオス神戸（代表：藤田光信）
- 佐原コリエンテ（代表：堀越紀夫）
- エレンシア藤枝（代表：堀込紀夫）
- 神戸レンディル（代表：本田恵介）
- シエロ磐田（代表：前田総志）
- ミュートス原町（代表：村田裕一）
- 横浜ガーベ（代表：森裕之）

4グループ　掛川シュトルツ

- リュミエール葛飾（代表：秋保啓介）
- 掛川シュトルツ（代表：井内毅）
- 岸和田ガレオス（代表：大森誠）
- 三鷹リュミエール（代表：奥野俊彦）
- 中野ランクス（代表：小美野和久）
- 室蘭シエロ（代表：加藤輝久）
- ユニコーン刈谷（代表：川村幸久）
- ミュートス松前（代表：佐藤学）

5グループ　藤岡アンフィニ

- 京都スフィーダ（代表：四辻弘二）
- 室蘭イーリス（代表：末木剛）
- スフィーダ仙台（代表：鈴木伸）
- エステーラ足立（代表：高松明央）
- 藤岡アンフィニ（代表：竹山健一）
- ティグレ広島（代表：田中一郎）
- ラファール掛川（代表：田中伸幸）
- 岐阜アヴァンツァーレ（代表：棚橋義典）

6グループ　所沢メジェール

- エレンシア観音寺（代表：田淵新吾）
- 所沢メジェール（代表：豊田英二）
- コルミージョ平戸（代表：虎岩祐介）
- グリュック坂出（代表：長尾英樹）
- アンフィニ旭川（代表：長田正和）
- エルフシェリット柳川（代表：東健二）
- 相模原ラファール（代表：牧野祐樹）
- アンフィニ福山（代表：三浦義浩）

7グループ　リュミエール遠野

- アヴァンツァーレ本吉（代表：久保田公二）
- リュミエール遠野（代表：国本太樹）
- ユニコーン山形（代表：工藤昭典）
- ブラオヴィーゼ大和高田（代表：絹笠勝雄）
- 茨城パンテーラ（代表：北田武士）
- エレンシア千歳（代表：木滑直也）
- プレジール仙台（代表：岩崎文伸）
- 世田谷ランポ（代表：池田真志）

8グループ　ひたちなかブラオヴィーゼ

- 徳島パンテーラ（代表：竹山正明）
- 鎌倉ガレオス（代表：関口浩二）
- リュミエールいわき（代表：鈴木広勝）
- アヴァンツァーレ大垣（代表：鈴木友大）
- ひたちなかブラオヴィーゼ（代表：鈴木研二）
- コリエンテ札幌（代表：下野竜）
- 土浦ロッサ（代表：佐藤学）
- ガレオス海部（代表：佐藤俊是）

9グループ　岡山コリエンテ

- ――――
- 所沢ユニコーン（代表：山田弘也）
- 奈良リュミエール（代表：森田和寛）
- 岡山コリエンテ（代表：三浦祐輔）
- スフィーダ長崎（代表：藤本孝）
- パンテーラ米子（代表：西本康徳）
- 清水エルフシェリット（代表：鶴田健二）
- ティグレ室蘭（代表：立石一成）

10グループ　長崎サリーレ

- 長崎サリーレ（代表：小原淳哉）
- ガレオス静岡（代表：奥村智）
- グリュック水戸（代表：太田優介）
- リュエール松任（代表：大田真範）
- レンディル羽村（代表：伊藤紀暁）
- エルフシェリット瀬戸（代表：伊佐治宏之）
- ラファール久留米（代表：池松和彦）
- 高槻ティグレ（代表：秋田真史）

11グループ　エステーラ下関

- レオーネ手塚（代表：高沢功）
- レンディル帯広（代表：添田真美）
- ロッサ長崎（代表：末永忍）
- イーリス町田（代表：下地秀和）
- エステーラ下関（代表：渋川龍揚）
- ブラオヴィーゼ京都（代表：阪本屋宗秋）
- レオーネ東村山（代表：栗生田友和）
- ガレオス名古屋（代表：河合俊樹）

12グループ　エルトーロ高槻

- 仙台レオーネ（代表：山下圭介）
- 福岡アウローラ（代表：山下和仁）
- エルトーロ高槻（代表：山川秀幸）
- イーリス前原（代表：丸山佳孝）
- シュトルツ山梨（代表：松尾隼人）
- ガーベ相模原（代表：西山俊介）
- レオーネ北巨摩（代表：中沢侑）
- コルミージョ富士（代表：長岡弘典）

13グループ　江東ロッサ

- エスパーダ文京（代表：小川実）
- ミストラル吹田（代表：内田雅宏）
- 宇都宮バレンティーア（代表：宇田川高志）
- 大分ブラオヴィーゼ（代表：伊藤勝憲）
- 江東ロッサ（代表：石橋佳久）
- 浦和リュミエール（代表：石塚直也）
- 津山ランポ（代表：井口貴幸）
- ブラオヴィーゼ茅野（代表：浅沼秀典）

14グループ　神戸ブラオヴィーゼ

- 神戸ブラオヴィーゼ（代表：馬場祐啓）
- ミストラル大阪（代表：定免衛）
- ユニコーン札幌（代表：谷口一哉）
- 高市ミストラル（代表：田嶋信彦）
- フォルテ掛川（代表：武部圭祐）
- 尼崎ミストラル（代表：高橋泰生）
- 北広島レンディル（代表：後藤泰輔）
- スフィーダ相馬（代表：栗原剛史）

15グループ　門真イーリス

- リュミエール横浜（代表：渡部雅弘）
- サリーレ横浜（代表：米山晃平）
- ロッサ京都（代表：山内智之）
- 名古屋アヴァンツァーレ（代表：宮地貴弘）
- 門真イーリス（代表：松本晃一）
- レンディル京都（代表：藤野とも子）
- レオーネ三原（代表：播磨修司）
- シュトルツ多摩（代表：濱谷聡）

16グループ　ガーベ天童

- 白根レオーネ（代表：木津敬太）
- 高槻イーリス（代表：神崎剛）
- 郡山パンテーラ（代表：小川和真）
- エスパーダ大阪（代表：大井直也）
- 横須賀アンフィニ（代表：今井吉章）
- 天竜ミストラル（代表：伊藤謙一）
- フォルテ狩谷（代表：赤野基樹）
- ガーベ天童（代表：赤塚誠）

17グループ　与論ブラオヴィーゼ

- リュミエール大坂（代表：谷口和雄）
- 板橋ガレオス（代表：田口徹）
- レンディル郡山（代表：鈴木裕一）
- ミュートス藤沢（代表：鈴木拓也）
- 与論ブラオヴィーゼ（代表：嶋末敬一）
- 板橋イーリス（代表：酒井渉）
- 横浜ロッサ（代表：斎藤涼）
- エレンシア相模原（代表：窪田恭也）

18グループ　綾歌スフィーダ

- 神戸イーリス（代表：山口優輝）
- 板橋リュミエール（代表：柳村節男）
- 岩船ミュートス（代表：細野敏章）
- 名古屋アーベ（代表：藤井保宏）
- 綾歌スフィーダ（代表：藤井勝）
- 松山ロッサ（代表：福井将武）
- リッチョ大東（代表：西山正嘉）
- 北海部エステーラ（代表：永松智裕）

19グループ リュミエール壱岐

- リュミエール壱岐（代表：河島忠征）
- エルフシェリットいわき（代表：樫村勝彦）
- ティグレ小樽（代表：大塚晃弘）
- ミュートス鹿沼（代表：石塚智弘）
- シュトルツ藤沢（代表：石沢貴之）
- ランポ静岡（代表：荒木隆）
- コルミージョ板橋（代表：浅井誠）
- 江戸川ランポ（代表：青木勝巳）

20グループ 伊予リッチョ

- グリュック掛川（代表：アリ）
- 桜井レンディル（代表：田辺和仙）
- フォルテ神戸（代表：辰巳由記）
- 練馬ティグレ（代表：竹平暁生）
- 伊予リッチョ（代表：竹内茂人）
- 大分アンフィニ（代表：世良泰宏）
- ロッサ大宮（代表：佐藤力）
- レンディル高知（代表：小松睦崇）

21グループ 牛久ミストラル

- 牛久ミストラル（代表：渡辺唆史）
- 桜井レンディル（代表：吉川正人）
- アンフィニ静内（代表：椋木厚生）
- パンテーラ和歌山（代表：宮下祐二）
- アウローラ三田（代表：皆見幸治）
- フォルテ甲府（代表：福田崇）
- アウローラ千葉（代表：椿剛志）
- ミストラル長崎（代表：辻和明）

22グループ ミュートス高崎

- イーリス神戸（代表：小林誠）
- レンディル流山（代表：桑原学）
- 上尾フェリス（代表：黒須英明）
- 福島イーリス（代表：熊本信幸）
- プレジール東村山（代表：大泉秀信）
- ミュートス高崎（代表：岩丸宏）
- 静岡アヴァンツァーレ（代表：池ヶ谷和生）
- 一宮エスパーダ（代表：浅野崇人）

23グループ 八街フェリス

- ミストラル室蘭（代表：天満寛之）
- パレンティーア天竜（代表：鈴木久仁俊）
- 大田原フェリス（代表：桜岡大介）
- ガレオス猿島（代表：桜井守）
- 宇都宮ティグレ（代表：相良毅）
- グリュック半田（代表：榊原功二）
- 八街フェリス（代表：斎藤邦男）
- エスパーダつくば（代表：今野満良）

24グループ ミストラル綾瀬

- ミュートス浦和（代表：和田一志）
- エステーラ北九州（代表：瑠璃垣義昭）
- ミストラル綾瀬（代表：安井直樹）
- ランクス吉田（代表：牧野正幸）
- 四日市ランクス（代表：日高静義）
- ミストラル岡崎（代表：MYシンザン）
- ユニコーン大宮（代表：豊永豊）

25グループ パレンティーア宇都宮

- 八千代エステーラ（代表：木下英樹）
- レンディル東村山（代表：甲斐寛之）
- ジェラーレむつ（代表：大又健次）
- 静岡レンディル（代表：大司貴広）
- 横浜ラファール（代表：大久保剛）
- 板橋イーリス（代表：牛久勝彦）
- パレンティーア宇都宮（代表：石綱高志）
- アヴァンツァーレ上田（代表：青木実）

26グループ 浦安ユニコーン

- 福岡ラファール（代表：西原一成）
- 浦安ユニコーン（代表：坪島範明）
- エレンシア筑紫（代表：田原裕士）
- コリエンテ鹿児島（代表：高木裕）
- メジェール福山（代表：関戸和之）
- パレンティーア福岡（代表：佐藤将）
- ティグレ郡山（代表：近藤真一）
- 沖永良部島シュトルツ（代表：小林誠）

27グループ ラファール郡山

- 大牟田フォルテ（代表：五十嵐正伸）
- パレンティーア島尻（代表：新木孝）
- 宇都宮ミストラル（代表：和田和久）
- 葛飾ユニコーン（代表：鷲沢徹）
- 調布ラファール（代表：森田剛行）
- グリュック福山（代表：丸井翔太）
- ラファール郡山（代表：藤田優一）
- エスパーダ沼田（代表：深津毅）

28グループ 天草シエロ

- 苅田シュトルツ（代表：佐藤武憲）
- 松本ラファール（代表：小林勇人）
- エスパーダ調布（代表：加藤保夫）
- フェリス大阪（代表：笠波倫年）
- ラファール群山（代表：牛島大輔）
- リッチョ武生（代表：今井直亮）
- 天草シエロ（代表：伊藤英樹）
- イーリス綾瀬（代表：石田俊一）

29グループ ブラオヴィーゼ春日井

- エルフシュリット神戸（代表：福島竜也）
- ブラオヴィーゼ春日井（代表：Uma）
- コリエンテ北都留（代表：中村由香梨）
- 札幌シエロ（代表：中尾隆）
- リュミエール徳山（代表：忠恵貴則）
- ガレオス沖縄（代表：滝誠）
- エルフシュリット四日市（代表：仙波芳朗）
- ミストラル小山（代表：志藤武）

30グループ サリーレ与論

- 郡山シエロ（代表：斉木直矢）
- サリーレ与論（代表：北島健太郎）
- 宮崎パジェーナ（代表：荻田光二）
- エステーラ川越（代表：今井雅人）
- ジュラーレ熊毛（代表：森元智宏）
- ミストラル遠野（代表：宮田享弥）
- イーリス八代（代表：松岡竜太郎）
- アヴァンツァーレ仙台（代表：藤沢亨）

31グループ グリュック八王子

- 赤平レンディル（代表：伊藤健太郎）
- 藤沢エスパーダ（代表：渡辺博明）
- グリュック八王子（代表：宮嶋誠）
- 春日部イーリス（代表：松浦向太郎）
- リュミエール宮崎（代表：中村達也）
- 横浜ブラオヴィーゼ（代表：高山俊雄）
- 西宮エルフシェリット（代表：高木裕介）
- エスパーダ藤枝（代表：澤田守正）

32グループ ミストラル大田

- 江東シエロ（代表：中野秀夫）
- エスパーダ枚方（代表：深尾信也）
- ティグレ黒磯（代表：広瀬徹）
- ジュラーレ杉並（代表：原寛行）
- ミストラル大田（代表：直井一鉱）
- エルフシュリット札幌（代表：高橋学）
- 栗太パンテーラ（代表：北川哲也）
- エスパーダ江戸川（代表：大久保智）

10年目部門予選総評

10年目部門の予選を勝ち抜いたクラブの戦術は、ほとんどがゾーンプレスかカウンター。やはり"勝てる戦術"としての認識が高いようで、予選参加254クラブの8割以上が、この2つの戦術のどちらかを採っていた。できれば他の戦術で勝負するクラブがもっと出てきてほしかったのだが……。また、選手起用では野田清志・森崎敬などの実力派を使っているクラブが目立ち、予選を突破したクラブもやはり大物選手がズラリ。個人能力の重要性を改めて感じさせられた。決勝トーナメントでは、はたしてどんな結果が生まれるのだろうか!?

10年目部門本選トーナメント表発表！

254のクラブの頂点に輝くのは!?

Aグループ

- 雨竜ガーベ（3—5—2・ゾーンプレス）
- リュミエール遠野（3—4—3・ゾーンプレス）
- エステーラ下関（3—5—2・ゾーンプレス）
- 門真イーリス（4—5—1・カウンター）
- リュミエール壱岐（3—5—2・カウンター）
- 八街フェリス（3—5—2・ゾーンプレス）
- ラファール郡山（4—5—1・ゾーンプレス）
- グリュック八王子（4—5—1・カウンター）
- ミストラル大田（3—5—2・ゾーンプレス）
- 天草シエロ（5—3—2・カウンター）
- ミストラル綾瀬（3—4—3・攻撃重視）
- 伊予リッチョ（3—4—3・カウンター）
- ガーベ天童（3—5—2・ゾーンプレス）
- エルトーロ高槻（4—4—2・ゾーンプレス）
- ひたちなかブラオヴィーゼ（3—5—2・ゾーンプレス）
- 掛川シュトルツ（3—5—2・ゾーンプレス）

Bグループ

- ミュートス原町（3—5—2・ゾーンプレス）
- 所沢メジェール（3—5—2・ゾーンプレス）
- 長崎サリーレ（3—5—2・カウンター）
- 神戸ブラオヴィーゼ（3—5—2・ゾーンプレス）
- 綾歌スフィーダ（5—3—2・カウンター）
- ミュートス高崎（3—5—2・カウンター）
- 浦安ユニコーン（4—5—1・カウンター）
- サリーレ与論（3—4—3・カウンター）
- ブラオヴィーゼ春日井（3—4—3・ゾーンプレス）
- バレンティーア宇都宮（3—4—3・カウンター）
- 牛久ミストラル（3—5—2・ゾーンプレス）
- 与論ブラオヴィーゼ（5—3—2・カウンター）
- 江東ロッサ（3—5—2・ゾーンプレス）
- 岡山コリエンテ（3—5—2・ゾーンプレス）
- 藤岡アンフィニ（4—4—2・カウンター）
- ガレオス北（4—5—1・カウンター）

決勝トーナメント組み合わせ決定！ 32チームの激闘はVol.16（5月15日発売）を待て!!

松浦稔、ゲームショウで『3』を語る!?

前回の「近況報告」でも紹介した通り、『サカつく２』のプロデューサー・松浦稔さんが東京ゲームショウに登場。22日の"クリエーターズカンファレンス"に参加し、「新機軸への挑戦」をテーマに、他のゲームクリエイターとトークを展開した。残念ながら（？）、「すみません」の松浦節は聞かれなかったが、続編についての質問を受けて、「新しいアイデアがあれば」とチョット気になる発言!? いつごろ作るんですか、松浦さん(笑)？

いたってマトモな受け答えをしていた、松浦さん。聞きたかったなぁ、「すみません」。

ハガキ大募集中!!

今回はお休みしましたが、サカつく２に関する疑問・質問にお答えする「サカつくＱ＆Ａ」、読者のクラブを診察してアドバイスを行う「クラブ診断」、お手紙やイラストを掲載する読者コーナー「Viva! サカつく!!」の各コーナーでは、読者の皆さんからのハガキを大募集しています。どんどんハガキを送ってください。

すべてのあて先
〒103-8531
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「目指せ！ 最強クラブ!!」 各コーナーの係まで

お知らせ

セガより、特定のスカウトの出現率をあげた「サカつく２」特別バージョン提供サービスが行われているぞ。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・「Ｊリーグプロサッカークラブをつくろう！２」交換希望と書いて、〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス お客様相談センター まで送ろう。そうすれば特別バージョンが送付されるので、ソフト到着時に君のもっている「サカつく２」と送料800円で交換しよう。このサービス期間は4月30日まで。問い合せは、お客様相談センター ☎0120-012235。

「サカつく２」HPアドレス■「サカつく」にまつわる情報満載のホームページ。アドレスは、http://www.sega.co.jp/segа/saturn/sak2/index.html。興味のある方は、ぜひのぞいてみて!!

Hyper Column **FREE TALK GALLERY**

気になるソフト

Vol. 15

黒川文雄　1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM 2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

最近、ちょっとばかりハードなネタが続いたので今週は軽くいってみよう。最近気になるソフトがある。1本はSMEによる「立体忍者活劇 天誅」である。SMEといえば天下のソニーの音楽部門会社である。音楽の世界では泣く子も黙るソニーである。そんなSMEがリリースしたチャレンジャブルなソフトがコレだ。モーションキャプチャーは「ザ・ニンジャ」のショー・コスギ。ショー・コスギはハリウッドに映画製作学校を設立するという怪しげなビジネスを立ち上げているが、そんなウサン臭い部分を抜きにすれば、ショー・コスギ＝ニンジャというわかりやすい図式が、好感持てる。ゲームはニンジャとなって敵である悪代官やバカ殿を抹殺するという、これまたわかりやすさ。女中を刺し殺す、犬は斬るなど、本当にコレでいいんか…という危機感さえ抱かせるソフトが「天誅」なのだ。ユルミきったゲームの世界にも天誅を…。ただし視点がグルグル回るのが、何ともいえず難点か…でも慣れれば酔うぞ。もう1つの気になるソフトは「クレイマンクレイマン ネバーフッドの謎」だ。これは元々パソコン版でリリースされたものをPSに移植したものだが、まったくよくもまあこんなに手のかかることやったもんだという作品だ。使ったネンドが5トンというから想像を絶する。一体全体そのネンドはどう始末したんだろう。かつてスピルバーグが「インディジョーンズ 失われたアーク」を撮影した際に、使用した大量のヘビがハリウッドの撮影所から逃げ出して大騒ぎになったこともあるくらいだが、「クレイマン」の場合は、そのネンドの行方のほうが気になる。そのスピルバーグが、このゲームを気に入って、ドリームワークスから発売っていうんだから泣かせるじゃないの。実際のところ、キャラクターがほのぼのとしており、好感が持てる。なんといってもネンドだからね。子供のころに遊んだネンド。ローテクな感じと最新のゲームという融合が何ともいえずいい味出してます。その他ではあまり見当たらないんだけど…最近大作が多いからね。大作は大作なりの良さがあってあたりまえだけれどユーザーはチャレンジスピリット溢れる作品を待っているはずだ。リメイクもいいが、二番煎じだけじゃ、やっぱりマーケットは後退してゆくと思うんだけど…。

Information デジキューブの仕事を始めてからもう1年半くらいが経過した。コンビニという新しい販路に向けての宣伝はきわめて困難な道のりだった。今度は、新たに音楽ソフトの流通を立ち上げる。つまり、音楽CDが買えるようになるのだ。みんな利用してくれよ…！

池袋サラのバーチャクラッシュ

Vol. 50

本名吉嶺豊彦。大阪府生まれの関東育ち。すでに生きてきた半分は東京になってしまった、1965年12月3日生まれの32歳。本職はゲームプログラマー＆ディレクター。現在3D格闘ゲームを制作中。登場キャラはヤンキーやチーマー、サラリーマン？ 祝50回。

ゲームショウに行ってきた。といっても、ソフトを見に行ったのはあくまでついでで、イベント出演が目的。

なんつーか凄い人でごった返してて歩くのもままならない。特別招待者入り口から目的のセガのブースにたどり着くまで、10分も要したほど。そしてあまりの人の多さに困惑してか、本来PCブースに行くはずがそのままセガのサターンブースに行ってしまうおまけ付き。

で、到着し打ち合わせをしてちょっとぶらついてからイベント開始。イベント内容はWindows95版「バーチャファイター2」の通信対戦。つっても組み手とかじゃなくてただ立ってるだけ。これは正直言ってつまんなかったけど、逆に組み手やられても、今やってどこまで力が出せるかてのもあるからいいやって感じ。

通信対戦は幕張の会場とお台場にある東京ジョイポリスとをデジタル回線でつないで行われた。

東京ジョイポリスには、かの新宿さん（禁語）が待機。「オレも幕張行きたかった」とは彼の弁。で、俺らはそれぞれの場所で選ばれた10名が戦ってるところを解説し、最後に新宿さん（禁語）と俺が対戦して終了。勝負は新宿さん（禁語）の勝ち。

やってみた感想は、正直言ってダメ。タイムラグ（入力してから実際に画面に現れるまでの時間差）がありすぎて、得意の見てからガードが全然できない。何回もフラッシュピストンPのコマンドを入れても出るのは立ちPのみ。なんとなくサターンのX-BANDに近いかもね。タイムラグなしで通信対戦ができるのはいつになるんだろうねぇ。できたら絶対クラッシュするのに。

Information ホームページ公開中です。URLは、http://www.mediamuse.co.jp/sarah/。裕クンのフォトギャラリー、「裕クンのお部屋」有りマス。URLはhttp://www.mediamuse.co.jp/goiken/にて制作中の3D格闘ゲームを非公開中（笑）。あと、密かに愛人募集中。

今週の裕クン

仕事が忙しくなってきたせいか最近裕クンと一緒にいる時間が少なくなりました。でも、日曜とか家にいられるときはずぅっとベタベタしてます。そういえば最近やたらと英語を話します。「ラウンドワン」、「レディー、ゴー」、「ケイオー」って、おまえ…。

第18回

さんたがろうしせ→サンタが牢死せ（ウワッ!?）

まてーっ
あっ!?
せがた さんしろう!?

ちがうっ
私の名は

しろが
うんさせた!!
え…
あっ!?
しろ
う〜ん

まてーーっ
あっ!!
せがた さんしろう!?

ちがうっ
私の名は

さがせ!!
たん うしろ!!
えっ…
あっ!?
たん

とり・みき
熊本県生まれ。『遠くへいきたい』（河出書房新社）『石神伝説』（文藝春秋）『ＳＦ大将』（早川書房）只今絶賛発売中！ 最新刊はゆうきまさみとの合作『土曜ワイド殺人事件』（徳間書店）。

ガングリフォンII
日本外人部隊
広報課分室

いよいよ発売迫る「ガンクリフォンII」の世界をディープに追求するこのコーナー。連載快調3回目！　投稿者にうれしいプレゼントも決定だ！

GUNGRIFFON II

ガングリフォン世界動乱歴史序説　第3回講座

日本外人部隊部隊編制について

これまで、2010年10月の日本外人部隊設立にいたる世界情勢の経緯と日本外人部隊の命令系統について講義してきたが、今回は、その編成について解説したい。日本の唯一の戦闘部隊である日本外人部隊は、元となった自衛隊と同じ連隊が基本となる単位で編成されている。なお、この編成は日本外人部隊創設時に、その準備委員会が作成したものであり実際の編成とは若干異なる部分がある。

【機甲師団】

連隊本部、戦車連隊3個、普通科連隊、特科連隊、高射特科連隊、機甲偵察中隊、施設大隊、各種支援群で構成。

＜戦車連隊＞
連隊本部指揮小隊（90式戦車改×2両）＋戦車中隊5個

＜戦車中隊＞
中隊本部（90式戦車改×2両＋戦車小隊4個

＜戦車小隊＞
90式戦車改×4両

＜普通科連隊＞
連隊本部＋普通科中隊6個＋重迫撃砲中隊

＜普通科中隊＞
中隊本部＋小銃小隊4個＋迫撃砲小隊＋対戦車小隊＋防空小隊

＜小銃小隊＞
89式歩兵戦闘車改×3両

＜迫撃砲小隊＞
89式自走81mm迫撃砲×4両

＜対戦車小隊＞
10式装甲歩行戦闘車×4両

＜防空小隊＞
高機動車　自走近SAM×4両

＜重迫撃砲中隊＞
重迫小隊4個

＜重迫小隊＞
89式自走120mm迫撃砲×3両

＜特科連隊＞
連隊本部・本部中隊＋直協大隊4個

＜直協大隊＞
中隊本部＋射撃中隊2個

＜射撃中隊＞
98式自走155mm榴弾砲×5両

＜特科高射連隊＞
連隊本部・本部中隊＋高射大隊4個＋短SAM中隊

＜高射大隊＞
中隊本部＋射撃中隊2個

＜射撃中隊＞
87式自走高射機関砲×5両

＜短SAM中隊＞
99式自走短SAM改×5両

＜機甲偵察中隊＞
戦闘偵察小隊3個＋斥候小隊

＜戦闘偵察小隊＞
10式装甲歩行戦闘車×4両

＜斥候小隊＞
9式装甲歩行戦闘車×5両

＜施設大隊＞
大隊本部・本部中隊＋施設中隊4個

＜施設中隊＞
中隊本部＋施設小隊4個

日本外人部隊のヘリ部隊は、方面隊の所属である。

＜攻撃ヘリ隊＞
ヘリ隊本部＋飛行隊2個

＜飛行隊＞
AH-1S攻撃ヘリ×8機＋OH-6観測ヘリ×2機

3次元機動を行う12式装甲歩行戦闘車（HIGH-MACS）がAH-1S攻撃ヘリの後継として正式化されると、攻撃ヘリ隊は機動対戦車中隊と改称された。

＜機動対戦車中隊＞
中隊本部＋飛行隊2個

＜飛行隊＞
12式装甲歩行戦闘車（HIGH-MACS）×8機

方面隊には、その他、空中機動師団、空中強襲普通科連隊などがあるが、いずれ機会があれば解説したい。

ガングリIIスタッフのコレを読め！『敵対水域』の巻　by S永

潜水艦の特性は隠密性にある。第二次世界大戦以降、潜水艦の性能は原子力機関、そして核ミサイル搭載にともなって、全地球的規模へと脅威を拡大していった。いつどこにいるかわからない潜水艦から発射された核ミサイルは短時間で目標に着弾するため、ほぼ迎撃は不能である。

とすれば、発射される前に潜水艦を撃沈しなければならない。そして潜水艦を確実に撃沈できるのは攻撃型潜水艦による追跡しかない。

米国の攻撃型原潜はソ連の潜水艦基地近くにはりつき、敵艦の出港と同時に追跡を開始し、いつでも攻撃できる体制を取り続けていた。また、海底にマイクロフォンを張りめぐらし、通過する潜水艦の音を追い続けていた。ソ連も同様な努力をしたが技術的でも戦力でも常に劣勢であった。

この物語は米ソ対立が終わりを告げようとする直前に起きたソ連の戦略原潜の『事故』に関するものである。ソ連海軍は威信を維持するため、老朽艦K－219号さえも投入して戦略パトロール任務を継続し続けていた。そして起きるべくして事故は起きる。

問題なのは『事故』に周囲がどのように対応したか？　すべてを知りながら自分の功績とすべく、あるいは汚点とならぬように立ち回る米ソ両国の対応と、献身的に艦を救おうと努力を続ける乗組員の対比は素晴らしい。ソ連が今も存在していたなら、まず知りえなかった潜水艦乗組員達の生々しい実態が巧みに描き出されている。もっとも、その中で私が興味を引かれるのは、政治士官が有能であった試しがないのはナゼかということである。

『敵対水域』（文芸春秋　刊）
ピーター・ハクソーセン/イーゴリ・クルジン/R・アラン・ホワイト共著

★この作品はフィクションであり、実在の組織・団体・個人等にはいっさい関係ありません。

JPN.FL 広報課公認！

ガングリフォンII 機体設定紹介

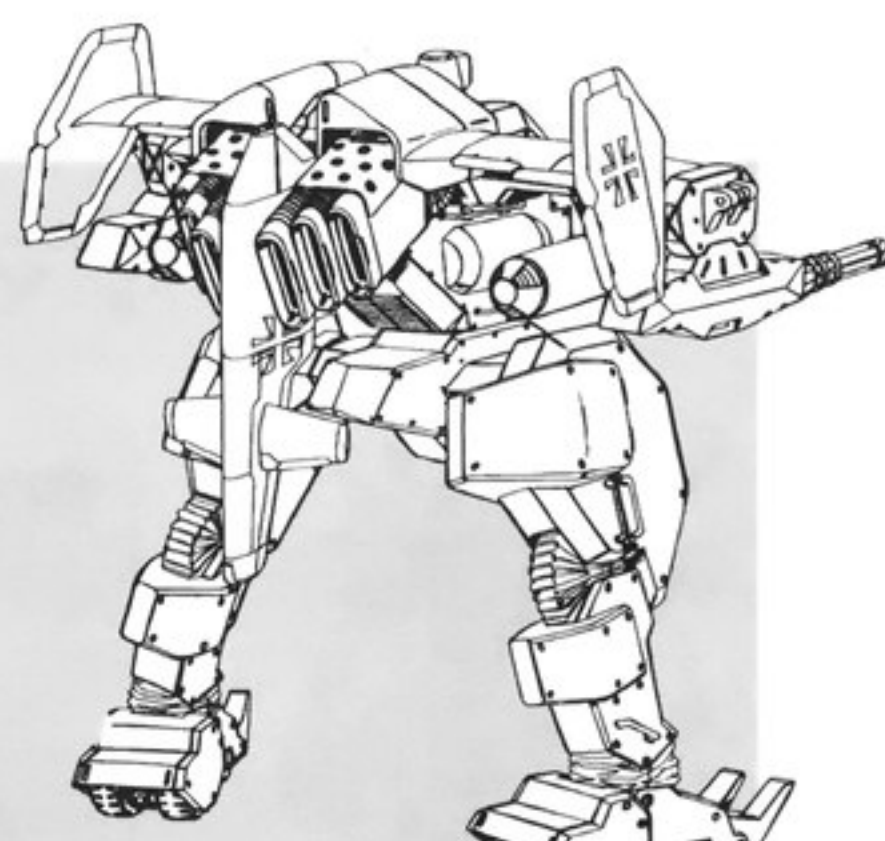
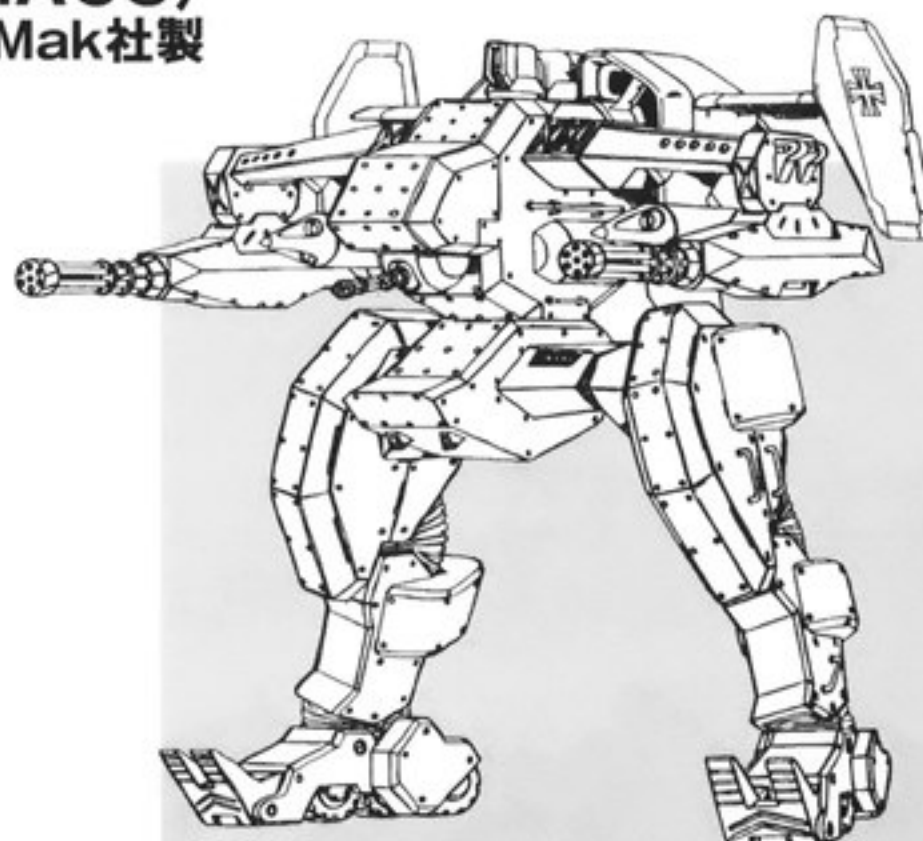
JPN.FL広報課分室室長
小川陽平責任編集

ヤークトパンター（独HIGH-MACS）
ポルシェ／クルップMak社製

MDM社が開発した高機動装甲戦闘システムの概念は、2009年にJ・D・W誌に掲載された「戦場の王者となりえる兵器とは？」という論文に端を発する。

これをいち早く具現化させたものが、日本外人部隊が配備する12式であるのだが、この論文に着目したのは何もMDM社だけではなかった。ドイツのポルシェ/クルップMak社もMDM社の動向をにらみながら、3次元機動が可能なパンターの制作を進めていたのである。

当初はヤークトパンターにリフト専用のエンジンを搭載させる2動力システムでの開発を行っていたが、元々油圧駆動のパンターでは重量過大で飛行できず、完全な新規設計となってしまい開発が遅延してしまった。

脚・腕の駆動には、メインのガスタービンエンジンで発電機を稼働させリニア・アクチュエーターを動かす電気駆動システムに変更されており、3次元機動に関しては脚のジャンプ力とガスタービンエンジンに装着された赤外線放出抑制機能を考慮した新開発のアフターバーナー装置（HIGH-MACSのホワイトホールと同じ機能）を併用することによって行われる。また、足底の前後2軸のタイヤによるローラー走行で路上を静寂に走るだけでなく、ガスタービンエンジンの推力を使用し高速で移動可能なのも、HIGH-MACSと同じである。

その特異な形状の機体は、重量と空気抵抗の軽減のために極限まで横幅が狭められており、構造材も圧延防弾鋼製からカーボンファイバー製に変更されている。

FCS・センサー系は、パンターのものを軽量小型化したカール・ツァイス社製の新型のものを搭載しており完全な全天候性能を有する。

固定武装は上半身下面に装備された4銃身のガトリングガン・ターレットだけであるが、スモーク・ディスチャージャーを内蔵した左右のスタブウイングには、30㎜ガトリング砲ポッド、ロケット弾ポッド、TA-25ストライクの4連装ランチャー等を2基搭載することができる。

ヤークトパンターの部隊配備は、戦争が始まった直後の2015年の3月に完成と同時にドイツ軍の降下猟兵旅団のKa-50対戦車ヘリを更新するものとして行われ、運用テストも同旅団で行われている。

なお降下猟兵旅団に配備されているヤークトパンターは、特別にフォルシルムヤークトパンターと呼ばれている。

GUNGRIFFON II

ガングリIIスタッフ入れ込みコラム

コレしぶいっすよぉ

by niwa

今回新たに追加されたゲームモードに『通信対戦』があるわけだがこれが非常に面白い。まだ見ぬ敵に遭遇するまでの「緊張感」が絶妙である。どこか遠くで物音がするたびに「来たか？」などと、まるでHIGH-MACSパイロットになった気分である。敵に遭遇するまでも非常に面白いのだが、遭遇した後もパイロットの力量しだいでは逆境を瞬時に好機と変えられる「SIDE CHANGE」があると聞く。

試しにHIGH-MACS IIを使って戦車のヤツとやってみるとしよう……始まる前までは「戦車にHIGH-MACS IIが倒せるわけがない！」と豪語していたのだが、対戦が終わってみると自分の愚かさを知ることになった。

そう最新兵器のHIGH-MACSIIが90式戦車に負けたのである。こんなことがあって良いのだろうか？　しかも90式戦車はカスリ傷ひとつ負っていない。

こんなことが最近の「ガングリフォンII」開発スタッフ内では頻繁に起こるようになってきている。同じAWGS系に負けたのなら納得もするが、格下の戦車ごときにやられるとは悔しさ倍増である。やはりキーワードは「SIDE CHANGE」であった……。

「次は負けないぜッ！」そう心に誓いつつ、まだ見ぬ敵に遭うためにマイパッドを握り「緊張感」をひた隠しながら敵の足音に耳を傾け、今日も黙々と『通信対戦』にハマっている自分に気が付くとともに『ガングリフォンII』の深みを知ることになるとは……。

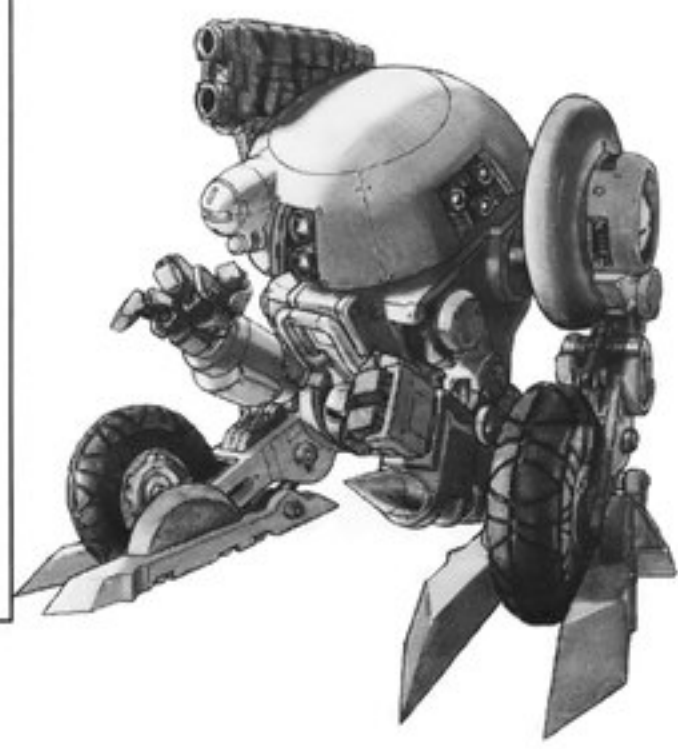
ガングリフォンの絶妙なバランスを作り上げた必殺バランス調整人の1人。最近のお気に入りはPSの天誅。「今年のゲームベスト5に入るっす！」は本人の弁。

JPN.FL 広報課分室 便り

発売も迫り、ガングリ・フリークの諸君からは劣化ウラン弾にも負けじ劣らじの強烈なお便りも集まりつつある当コーナー。その投稿者の皆様にとてつもなくうれしいお知らせを一発。ゲーム アーツ様のご厚意により、写真のHIGH-MACSジャケットを２名様にプレゼント！ALPHA社製のCWU-45にオリジナルの第501機動対戦車中隊記章などを装着した狂おしいほどの逸品だ。コーナー終了時まで（５月中頃終了予定？）にお便りを送っていただいた方々の中から当選者を選抜予定。今後とも熱いお便り待望！

シビれる！

プレゼント!!

お便りの宛先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
セガサターンマガジン『ガングリフォンII
日本外人部隊広報課分室』まで

月イチ掲載！全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1998年4月9日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.13の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.9の「データステーション」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	**8.9963**	**9.25**	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	**8.0507**	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	**5.4435**	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	**5.5231**	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	**5.1129**	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	**6.2919**	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	**5.3744**	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	**7.365**	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	**7.7565**	**7.0**	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	**6.1659**	**5.66**	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	**8.3962**	**7.33**	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	**7.6846**	**7.33**	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	**7.4956**	**6.66**	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	**7.3858**	**7.33**	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	**5.1692**	**5.0**	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	**8.77**	**8.66**	アナログ
17	10日	麻雀厳流島	アスキー	6800	TAB	**5.258**	**5.33**	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	**5.0841**	**6.33**	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	**7.326**	**7.0**	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	**7.5428**	**6.33**	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	**8.6044**	**9.33**	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	**7.6078**	**6.33**	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	**7.0**	**6.33**	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	**6.9142**	**6.66**	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	**8.0916**	**6.0**	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	**7.8071**	**6.33**	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A·RPG	**7.1584**	**7.33**	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	**7.3302**	**5.33**	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**8.2423**	**7.0**	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	**8.6208**	**8.0**	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	**8.1406**	**7.0**	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	**6.5924**	**4.66**	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	**7.1626**	**6.33**	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	**6.8018**	**7.33**	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	**4.4156**	**3.66**	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	**8.7575**	**8.33**	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	**7.453**	**5.66**	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	**6.0441**	**6.0**	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	**6.2782**	**6.0**	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**3.0975**	**4.33**	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	**8.6643**	**8.0**	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	**3.2025**	**3.33**	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	**7.4506**	**7.0**	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	**4.0326**	**6.0**	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	**3.8695**	**4.66**	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	**8.4834**	**7.0**	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	**7.7341**	**8.0**	②
48	28日	クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	**7.5519**	**6.0**	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	**6.1534**	**6.66**	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	**7.3268**	**7.0**	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**5.8242**	**5.66**	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	**2.5555**	**4.0**	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	**8.0903**	**7.0**	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	**7.4172**	**6.66**	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	**6.9798**	**5.66**	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	**6.9903**	**7.0**	
57	11日	テレビアニメ スラムダンクI Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	**6.6092**	**6.0**	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A·RPG	**6.5415**	**6.0**	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	**4.6805**	**5.66**	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	**6.5492**	**6.66**	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A·RPG	**9.0489**	**8.33**	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	**6.7045**	**6.66**	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	**6.2158**	**6.33**	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	**5.0476**	**5.33**	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	**6.2307**	**6.0**	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	**9.1124**	**8.66**	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	**8.1445**	**6.66**	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	**9.0011**	**8.33**	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	**8.4438**	**8.0**	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	**7.0526**	**6.33**	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	**5.2631**	**5.33**	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	**8.7032**	**7.33**	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	**8.32**	**7.0**	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	**8.3941**	**6.66**	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**7.3586**	**7.33**	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	**7.3929**	**7.0**	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	**8.0615**	**6.0**	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	**7.1978**	**6.33**	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	**7.0806**	**7.0**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	**6.6708**	**6.66**	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	**6.376**	**7.0**	X
82	29日	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	**6.6216**	**4.66**	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**4.7333**	**6.0**	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	**4.5277**	**5.33**	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	**7.6822**	**—**	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	**7.9809**	**—**	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	**6.129**	**6.0**	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	**8.375**	**6.33**	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	**7.5846**	**7.0**	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	**7.5**	**6.0**	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	**6.9009**	**5.0**	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	**8.9602**	**8.0**	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	**7.6331**	**7.0**	
94	27日	セガ インターナショナルビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	**7.445**	**6.0**	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	**7.8134**	**6.33**	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	**4.6296**	**6.33**	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	**6.6428**	**5.0**	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	**3.6597**	**—**	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	**5.75**	**5.0**	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**5.7777**	**5.33**	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	**7.9793**	**7.66**	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	**4.1428**	**3.33**	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	**8.1413**	**6.33**	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	**7.8137**	**7.33**	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	**7.9879**	**—**	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	**7.9549**	**—**	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	**7.4117**	**6.66**	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	**7.4642**	**7.0**	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	**6.2085**	**5.66**	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	**5.4375**	**5.66**	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	**6.8412**	**5.33**	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	**8.0986**	**8.0**	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	**7.481**	**5.66**	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	**6.6363**	**7.0**	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	**4.1875**	**5.0**	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	**2.6436**	**4.33**	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	**8.9502**	**9.0**	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	**8.0803**	**7.0**	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	**6.4304**	**7.0**	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	**7.48**	**5.66**	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	**4.5555**	**5.33**	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	**9.2453**	**9.66**	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	**7.2857**	**6.0**	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	**6.2608**	**5.66**	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	**7.5869**	**—**	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	**7.574**	**—**	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	**5.6666**	**6.33**	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	**3.5277**	**4.33**	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**4.8235**	**5.33**	
130	8日	日内けの想い出+振くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	**7.4375**	**6.0**	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	**7.2872**	**6.66**	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	**8.8954**	**8.0**	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	**8.1566**	**7.66**	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	**8.6111**	**7.33**	マルチ

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
135	15日	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	**8.2631**	**6.66**	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	**7.7362**	**7.0**	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	**7.1506**	**5.66**	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	**6.3255**	**6.0**	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	**6.1027**	**6.0**	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	**2.6019**	**5.0**	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	**—**	**—**	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	**6.9134**	**5.66**	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	**8.2215**	**7.33**	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	**7.2349**	**7.66**	
145	22日	ゴジラ～列島震撼～	セガ	5800	SLG	**7.3217**	**7.0**	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**6.4657**	**6.0**	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	**4.3378**	**4.66**	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**6.475**	**6.0**	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	**8.8579**	**8.0**	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	**9.0792**	**9.33**	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	**8.2375**	**5.33**	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**2.5686**	**4.33**	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	**8.0**	**7.66**	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	**4.3428**	**4.66**	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	**6.6708**	**6.0**	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	**6.7727**	**6.0**	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	**8.4353**	**8.33**	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	**8.5521**	**8.0**	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	**7.6538**	**6.33**	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	**8.0292**	**—**	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	**7.518**	**—**	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	**6.9444**	**7.0**	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	**6.4181**	**5.66**	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	**5.4428**	**6.0**	
165	9日	天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	**6.9722**	**5.0**	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	**6.5757**	**6.0**	
167	16日	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	**7.2459**	**6.33**	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	**5.1612**	**6.0**	
169	16日	DEATH MASK	パンタン電脳工場	8800	ADV	**5.2777**	**6.0**	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	**8.9605**	**9.0**	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	**8.6595**	**7.33**	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	**6.75**	**6.33**	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	**7.7727**	**5.66**	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	**7.0595**	**6.33**	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	**4.95**	**6.33**	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	**6.5675**	**5.66**	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	**6.3012**	**6.66**	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	**7.5277**	**6.66**	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	**5.9166**	**5.66**	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	**5.7692**	**5.33**	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	**7.1818**	**7.33**	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	**8.1034**	**7.33**	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	**7.8633**	**7.66**	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	**6.9583**	**6.0**	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	**7.7291**	**—**	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	**7.3448**	**—**	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	**8.6829**	**—**	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	**7.3015**	**6.66**	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	**6.1052**	**6.0**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	4.5409	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9403	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.1232	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.327	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.6308	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	4.3018	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	6800	ETC	4.5846	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.2903	5.0	
198	15日	ZORK I	翔泳社	5800	ADV	7.7384	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.7407	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.8275	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.7021	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	6.5	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4864	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2245	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.6459	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.8027	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.3555	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.977	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	4.8571	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.4838	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	2.6666	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6231	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.569	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4603	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.4954	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.5911	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.3116	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.52	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック/ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.1687	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.2674	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.0843	6.33	
222	29日	HORROR TOUR （ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	5.8947	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.6296	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	7.2222	5.33	
227	29日	モータルコンバットII完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.0389	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	6.0384	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8684	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア～ル	CRI	5800	ETC	8.1075	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	6.862	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.473	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1459	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.7647	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.1838	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	7.75	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.2363	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	4.65	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6608	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.5428	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.7692	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.3164	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3615	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.0722	5.0	
246	26日	ロックマンX 3	カプコン	5800	ACT	6.3454	5.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
247	26日	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	7800	TAB	9.2976	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	4.0	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	4.3636	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.0434	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	4.1428	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	8.4	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.1	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.7657	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀P VI	セタ	8800	TAB	8.0113	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8255	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.9056	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.6381	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0777	6.0	
262	31日	ウィザードリィVI&VII コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.4909	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	2.4716	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1136	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスII	タイトー	5800	SHT	6.661	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.2812	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.0	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	5.0606	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.6551	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.862	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.989	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.5757	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.6297	7.66	
276	28日	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	SNK	6800	ACT	5.9845	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	7.8725	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.1567	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.6521	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.775	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター/POW	5800	ETC	2.2647	6.0	
282	28日	大牌砦（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	7.0555	6.66	
283	28日	課兄弟劇場第一巻　麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.3529	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）<セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品>	セガ	7800/5800	ACT	9.2232	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス　スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	4.7234	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.3967	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003. inc	5800	SLG	6.4927	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.8333	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.0	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	6.2857	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.3719	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3211	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1242	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.2592	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー<ミッションスティック同梱/ソフト単品>	セガ	6800/3800	SHT	8.5268	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版/スペシャル版>	コナミ	6800/9800	SLG	8.4379	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代　Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	3.6	5.0	18推
299	26日	パズルボブル2 X	タイトー	5800	PUZ	8.3017	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.116	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.25	5.33	②

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.4	5.0	
303	26日	ブラドルDISC Vol. 1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	6.9375	—	
			96年8月発売ソフト					
304	2日	激烈パチンカーズ	BMG ビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	7.125	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.6227	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	6.5	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア(エコール)	5800	SHT	2.2666	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.4444	8.0	
312	9日	同級生if	NEC インターチャネル	7800	ADV	8.6648	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	7.5683	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.8421	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH ナイトゥルース Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.0422	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.44	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	5.4166	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.2041	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMG ビクター	4800	SPT	7.48	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol. 1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol. 2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	4.9032	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	4.3157	6.0	
324	23日	駿才ー競馬データSTABLEー	ナグザット	8800	ETC	4.0	4.33	
325	23日	3 D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.5714	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.3636	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	5.6086	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.847	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	3.6666	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.3728	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	3.2258	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	8.147	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	7.942	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	ブラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.2903	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.7619	5.33	ムービーカード
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	2.4181	3.0	
340	6日	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	カプコン	5800	ACT	8.1826	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域(スティールダム)<通信ケーブル同梱／ソフト単品>	テクノソフト	6800/5800	SHT	8.0652	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	7.2105	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	7.081	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2737	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	8.9532	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8152	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4067	7.0	
348	20日	Destruction Derby(デストラクションダービー)	ソフトバンク	5800	RAC	6.6538	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9599	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	セガ	6800/8800	ADV	9.366	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.7363	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.1502	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.188	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ(入門編)	富士通パレックス	4800	ETC	2.9285	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.3	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	7.9444	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7553	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.6779	5.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	7.36	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.5263	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.6885	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	6.4042	5.33	③、X
363	27日	ブラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	4.2941	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
			96年10月発売ソフト					
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.6408	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.9801	6.33	
370	4日	GAME-WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.6235	—	
371	4日	Turf Wind'96 〜武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	5.0	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.8636	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	7.1428	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	3.0	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.4705	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	7.25	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット〜Mighty Hits〜	アルトロン	5800	SHT	7.0645	6.0	
380	18日	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.6236	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	7.1538	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	2.6031	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.4852	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.5148	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	9.0148	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	8.3181	5.66	
			96年11月発売のソフト					
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.7087	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.2421	7.33	
389	1日	バップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.3314	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.1325	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8194	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMG ビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	5.7142	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.5367	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	8.1363	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.2463	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET(博報堂)	5800	SLG	7.0689	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.5373	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.4696	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	8.9107	—	マルコン
404	22日	月下の棋士〜王竜戦〜	バンプレスト	5800	TAB	8.2727	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8178	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	4.4	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7444	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.6708	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	2.7647	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	6.8692	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.7333	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMG ビクター／ロボトミー	5800	ACT	8.8905	8.33	
413	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	8.2142	7.33	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.2727	6.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
415	29日	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	データイースト	5800	ADV	7.7671	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.8647	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.5982	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS 〜Various Emotion〜	エンジェル	5800	格闘ACT	3.129	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.3125	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
96年12月発売のソフト								
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.4013	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	7.8571	5.66	
429	6日	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.7314	6.0	
430	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.2307	7.33	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.1392	6.33	
432	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	富士通	4800	ETC	8.523	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	7.7647	7.0	
434	6日	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	5.8	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.4096	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	コナミ	4800	SHT	8.3652	8.0	
438	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.9393	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	8.0328	6.0	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.8968	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント／HAMLET	5800	ADV	8.4074	6.0	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	5.3888	5.66	
446	13日	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜<通常版／限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.3772	6.33	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	7.0	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.45	7.0	
449	20日	エアースアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	4.7958	7.0	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	6.8571	6.0	
451	20日	m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	5800	SLG	6.75	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.966	7.0	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.4747	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	6.25	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.56	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	6.8846	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.1475	7.0	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	7.9565	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	7.0769	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	6.8461	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	8.8764	9.33	
462	24日	サターンボンバーマン パーティーパック	ハドソン	9980	ACT	—	—	
463	26日	銀河お嬢様伝説Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	7.2769	—	通販専用
464	27日	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	ハドソン	6800	RPG	7.2865	5.0	
465	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	3.2592	6.33	
466	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	6.8846	5.66	18推
467	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	6.1956	6.0	銃
468	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.779	7.33	
469	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	7.1428	6.66	マルチ
470	27日	タクラマカン〜敦煌傳奇〜	パトラ	6800	PUZ	5.6923		マウス
471	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	8.7723	—	
472	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.3479	6.66	
473	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S-RPG	8.4834	8.0	
474	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.1852	7.33	マルチ
475	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
476	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック）	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.7494	9.0	RAM
477	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	9.2608	—	モデム専用
97年1月発売のソフト								
478	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
479	10日	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	セガ	2800	ETC	8.1127	—	コンビニ専売
480	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.7142	5.66	
481	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	6.2	6.0	
482	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.4654	7.66	②
483	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	8.0172	7.33	
484	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクセコ・デベロップメント	5800	ETC	5.7333	6.33	
485	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	6.909	5.0	③
486	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	5.0526	6.33	
487	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	7.2857	5.33	
488	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.0645	6.0	
489	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.6476	8.0	
490	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.4526	8.33	18推、④
491	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	7.5384	6.33	マルチ
492	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.0948	7.66	
493	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.6168	8.33	ハンドル、マルコン
494	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	8.9576	6.66	
495	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
496	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	7.42	7.0	
497	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	6.5789	6.0	
498	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン／クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
499	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.1428	—	
500	31日	BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	6.1764	6.0	
501	31日	Fightig Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.8	7.0	
97年2月発売ソフト								
502	7日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	7.6923	—	
503	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	7.7	6.66	銃
504	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	5.1363	5.33	
505	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.3787	8.33	
506	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	6.0571	5.0	
507	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	6.9375	5.66	18推
508	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	7.5813	7.33	
509	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.6352	7.33	
510	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.0089	—	
511	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	8.221	—	
512	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	9.2077	7.66	
513	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	6.923	—	
514	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	7.0769	6.33	
515	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.2067	6.33	
516	14日	ROOM MATE〜井上涼子〜	データム・ポリスター	5800	ETC	8.0462	5.0	
517	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.0526	6.66	
518	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	8.1869	—	
519	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	—	7.0	
520	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.1716	8.33	
521	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
522	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	4.33	
523	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
524	28日	キューブバトラー〜デバッガー翔編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	4.1111	5.0	
525	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	4.3157	—	
526	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	7.5084	6.66	
527	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	4.8181	5.0	マルチ

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
528	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	**7.25**	**5.66**	
529	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	**8.921**	**6.0**	
530	28日	天地無用! 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	**8.8157**	—	
531	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	**8.2222**	**5.66**	
532	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	**8.1343**	**6.66**	
533	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&Eソフト	6800	SLG	**8.9375**	**7.66**	マルチ
		97年3月発売ソフト						
534	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
535	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	**8.7512**	**7.0**	ツイン
536	7日	GAME-WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	**7.8048**	—	
537	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	**8.6964**	**7.66**	
538	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	**2.2045**	**4.33**	マウス、マルコン
539	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	**6.7741**	**4.66**	
540	14日	アドヴァンストV.G.<通常版／ジグソーパズル込み初回限定版>	TGL	7800	格闘ACT	**5.8333**	**5.66**	続、マウス、マルコン
541	14日	Jリーグ ビクトリーゴール97	セガ	5800	SPT	**8.4039**	**8.33**	マルチ
542	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
543	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	**7.375**	**7.33**	ハンドル、マルコン
544	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	**8.1052**	**7.33**	
545	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	**8.2666**	**6.33**	
546	15日	実戦パチスロ必勝法!4	サミー工業	5800	TAB	—	**5.33**	
547	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	**9.3953**	**8.33**	
548	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	5800	SLG	**7.1482**	**6.66**	
549	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	**2.2751**	**4.0**	
550	27日	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	**7.7717**	—	
551	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A・SHT	**6.6666**	**5.66**	
552	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	**7.3085**	**5.0**	
553	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
554	28日	サイバーボッツ/フルメタルマッドネス<通常版／限定版>	カプコン	5800／7800	格闘ACT	**8.6837**	**8.66**	RAM
555	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	**8.4339**	**7.0**	
556	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	**5.66**	
557	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	**6.8**	**6.0**	
558	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	**8.7261**	**7.33**	
559	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	**8.8029**	**5.66**	
560	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	**9.0337**	**7.33**	
561	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	**8.3382**	**6.66**	
562	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	TGL	6800	S・RPG	**6.1136**	**5.66**	
563	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	**8.6984**	**8.33**	
564	28日	幻のブラックバス	メイクソフトウェア	5800	SPT	—	—	
565	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	**8.4285**	**5.66**	
		97年4月発売ソフト						
566	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	**6.33**	
567	4日	アンジェリークSpecial 2<通常版／プレミアムBOX>	光栄	7800／9800	SLG	**8.9862**	**7.66**	
568	4日	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800	SLG+RPG	**8.776**	**7.33**	
569	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800	EDU	—	—	
570	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	**3.1304**	**5.33**	SANKYO FF対応
571	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	**6.9583**	**6.0**	
572	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	**5.7142**	**5.0**	
573	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	光栄	6800	EDU	—	—	
574	4日	パズルボブル2X+スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
575	4日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	データイースト	6800	TAB	**3.2857**	**5.0**	②
576	4日	メタルスラッグ<通常版／拡張RAM同梱版>	SNK	5800／7800	A・SHT	**8.7081**	**8.33**	RAM
577	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	**7.6886**	**7.0**	
578	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	NECインターチャネル	2980	ETC	**8.5307**	—	
579	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**6.1538**	**4.33**	
580	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	**6.1333**	**6.66**	
581	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	**7.3521**	**5.66**	ハンドル、マルコン
582	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
583	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	**4.1095**	**5.66**	
584	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	**9.3014**	—	18推、③
585	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	**6.4699**	**4.66**	
586	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	**5.33**	
587	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	**8.4687**	**7.33**	②
588	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	**4.33**	
589	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	**8.7118**	**8.0**	
590	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	**6.7957**	**4.66**	アナログ、マルコン
591	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	**7.0**	
592	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	**7.2307**	**5.33**	
593	25日	DX人生ゲーム(セガサターンコレクション)	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
594	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	**6.66**	
595	25日	ドラゴンフォース(セガサターンコレクション)	セガ	2800	S・RPG	—	—	
596	25日	バーチャファイター2(セガサターンコレクション)	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
597	25日	ばくばくアニマル(セガサターンコレクション)	セガ	2800	PUZ	—	—	
598	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	**8.1578**	**6.66**	マウス
599	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**8.0526**	**6.66**	
600	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	**7.0**	—	
601	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	**7.1463**	**7.66**	
602	25日	レイヤーセクション(セガサターンコレクション)	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
603	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	セガ	5800	ADV	**7.3702**	**6.66**	
604	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	**8.159**	**6.66**	
605	2日	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	**8.5833**	**7.66**	18推、③
606	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	**8.4107**	**6.33**	
607	2日	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	5800	RAC	**6.5**	**5.33**	
608	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+(プラス)	吉本興業	5800	SPT	—	**5.0**	
609	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	**7.9583**	**6.0**	
610	16日	GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版>	アトラス	5800/7800	対戦格闘	**8.5476**	—	RAM
611	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	**2.28**	**4.33**	
612	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**7.9171**	—	
613	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	**3.6363**	**4.66**	
614	23日	WARA! WARS 激闘!大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	**4.0**	
615	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	**7.57**	**6.0**	②
616	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	**5.923**	**5.66**	
617	30日	Jリーグ GO GO ゴール!	テクモ	5800	SPT	**6.4615**	**5.33**	マルチ、マルコン
618	30日	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	セガ	5800	ACT	**7.5822**	**6.66**	マルチ
619	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
620	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
621	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	**6.1267**	**4.66**	
622	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	**6.66**	
623	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	**5.66**	
		97年6月発売ソフト						
624	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	**5.0**	
625	6日	ゲーム天国<通常版／極楽パック>	ジャレコ	5800／7800	SHT	**9.1769**	**8.0**	
626	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
627	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800	SHT	**8.5921**	**7.66**	②
628	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	**6.421**	**6.0**	
629	13日	太平洋の嵐 疾風の艦隊<通常版／初回プレミアムボックス>	イマジニア	6800／7800	SLG	**8.566**	**7.66**	
630	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	**8.9346**	**7.66**	
631	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	**8.35**	**6.0**	
632	20日	アルバートオデッセイRPG LEGEND OF ELDEAN(セガサターンコレクション)	サンソフト	2800	ETC	—	—	
633	20日	サクラ大戦 限定復刻版	セガ	8800	ADV	—	—	②、マウス
634	20日	サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)	ハドソン	2800	ACT	—		マルチ
635	20日	真・女神転生デビルサマナー(セガサターンコレクション)	アトラス	2800	RPG	—	—	
636	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(セガサターンコレクション)	セガ	2800	RAC	—	—	ハンドル、マルコン、3-BAND
637	20日	ゼロヨンチャンプDooZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC+RPG	**7.7373**	**6.66**	
638	20日	ソニック ジャム	セガ	4800	ACT	**8.9353**	**8.33**	
639	20日	Dの食卓(セガサターンコレクション)	アクレイムジャパン	2800	MOV	—	—	②

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
640	20日	デカスリート（セガサターンコレクション）	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
641	20日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	徳間書店インターメディア	5800	ADV	7.1212	6.0	
642	20日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	バンダイ	2800	ACT	—	—	
643	20日	NiGHTS（セガサターンコレクション）	セガ	2800	ACT	—	—	マルコン
644	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	5.66	
645	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
646	20日	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
647	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
648	20日	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	データイースト	5800	PUZ	9.1418	8.0	
649	20日	マリカ～真実の世界～	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	8.9408	6.0	
650	20日	わくわく7<通常版／拡張RAM同梱版>	サンソフト	5800／7800	対戦格闘	7.5339	6.0	RAM
651	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	7.1923	6.0	
652	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	5800	QIZ	9.1677	7.66	
653	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	5.8	5.33	
654	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	6.0	
655	27日	GAME-WARE VOL.5	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	6.7887	—	
656	27日	紫炎龍	童	5800	SHT	8.421	6.0	
657	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	7.3424	6.33	
658	27日	政界立志伝～よい国・よい政治～	ビング	5800	SLG	6.3333	5.0	
659	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZ クラブ	6800	SLG	4.0	6.66	
660	27日	提督の決断Ⅲ	光栄	9800	SLG	8.3243	6.66	
661	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	ナグザット	5800	SPT	—	6.66	
662	27日	はるかぜ戦隊V フォース	ビング	5800	SLG	8.5943	7.66	③
663	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	7.85	—	
664	27日	BREAK POINT	パック・イン・ソフト	6800	SPT	5.0	4.33	
665	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	8.3674	7.0	②、コンビニ専売
666	27日	ムーンクレイドル	パック・イン・ソフト	6800	ADV	6.6153	6.66	③
667	27日	羅媚斗（RABBIT）	EAV	5800	対戦格闘	7.8695	5.0	
668	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	4.66	
		97年7月発売ソフト						
669	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	6.4375	5.66	
670	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<通常版／拡張RAM同梱版>	セガ	5800	格闘ACT	8.1769	—	RAM
671	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店	6800	RPG	9.4572	—	ムービーカード必須
672	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	コナミ	4800	ADV	8.8527	6.66	マウス
673	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	7.4716	—	18推
674	11日	A I 囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド	6800	TAB	6.5	—	
675	11日	NHL97	EAV	5800	SPT	7.5	6.33	
676	11日	サンダーフォースV<通常版／スペシャルパック>	テクノソフト	6800／7800	SHT	9.506	8.0	
677	11日	同級生2	NEC インターチャネル	7900	SLG	8.96	6.33	②、マウス、18推
678	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A･SHT	6.7894	5.66	
679	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D･SHT	8.9484	8.0	
680	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	—	4.0	
681	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	6.8888	6.0	
682	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	9.1101	7.0	
683	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	WARP	6400	ADV	8.977	7.0	④
684	24日	DX人生ゲームⅡ	タカラ	5800	TAB	8.506	7.66	マルチ
685	24日	冒険活劇モノモノ	翔泳社	5800	RPG	8.12	6.33	
686	25日	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン	6800	SLG	7.0909	4.66	
687	25日	怪盗セイント・テール	トミー	6800	ADV	8.3037	5.33	
688	25日	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／ESP	6300	3D・RPG	8.0746	6.33	
689	25日	NIGHTRUTH #03"二つだけの真実"	レイ・アップ	5800	デジコミ	—	5.0	
690	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	セガ	6800	SHT	—	—	銃、マウス
691	25日	バイオ ハザード	カプコン	4800	ETC	8.7813	8.0	
692	25日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	6800	ADV	—	5.0	②
693	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800	S・RAC	7.475	6.33	
		97年8月発売ソフト						
694	1日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2サンキューソフト	キッド	3900	ADV	—	—	②、18推
695	1日	激突甲子園	魔法	5800	SPT＆ACT	6.3921	4.66	
696	1日	GO Ⅲ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	6.33	
697	1日	ラストブロンクス	セガ	6800	対戦格闘	8.0966	7.33	
698	1日	ラングリッサーⅣ<レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ>	メサイヤ	5800／6800	SLG	9.0164	8.33	
699	1日	ロックマンX4<通常版／スペシャルリミテッドパック>	カプコン	5800/6800	ACT	8.3431	7.0	
700	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	5800	PUZ	7.6507	6.66	
701	7日	南方珀堂登場	アトラス	5800	ADV	7.9444	7.66	②
702	8日	黒の断章	OZ クラブ	6300	ADV	8.5169	7.33	18推
703	8日	古伝降霊術 百物語	ハドソン	5800	ETC	8.5641	7.33	
704	8日	テラクレスタ3D	日本物産	5800	SHT	2.5652	4.0	初回版音楽CDつき
705	8日	天下制覇	イマジニア	6800	SLG	3.8461	5.33	
706	8日	ファンタズム	アウトリガー工房	9800	ADV	6.6666	6.33	⑧、18推
707	8日	爆れつハンターR	キングレコード	5800	ADV	3.4285	4.33	18推
708	8日	パズルボブル3 FOR SEGANET	タイトー	2800	PUZ	—	—	モデム必須
709	8日	ぱにっくちゃん<通常版／初回限定キャラクターBOX>	イマジニア	6800／7800	ADV	6.3	5.33	
710	8日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
711	8日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	5800	対戦格闘	8.5901	6.0	RAM
712	8日	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!～	NEC インターチャネル	6800	ADV	8.8409	4.66	
713	8日	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	5800	ACT	—	5.66	
714	8日	ルパン三世 クロニクル	Spike	5800	ETC	8.6666	—	②
715	9日	サターンミュージックスクール<通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版>	WAKA	6800／22400	ETC	8.5961	—	
716	22日	VIRUS（ウイルス）	ハドソン	6800	ADV	8.3718	7.0	③
717	22日	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	バンダイビジュアル	5800	SLG	—	5.66	
718	22日	スコーチャー	アクレイムジャパン	5800	RAC	—	5.66	マルチ
719	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	ACT	6.5384	5.33	
720	29日	WHIZZ（ウィズ）	バンダイビジュアルビー・ファクトリー	5800	ACT	—	4.66	
721	29日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	バンダイ	14400	ACT	—	7.0	ツイン
722	29日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	バンダイ	6800	TAB	4.6	6.0	
723	29日	DARKSEED Ⅱ	バンダイビジュアルビー・ファクトリー	5800	ADV	5.8	5.33	
724	29日	ファイナリスト	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	—	5.66	
		97年9月発売ソフト						
725	4日	エルフを狩るモノたち一花札編一	アルトロン	6800	TAB	5.3636	5.0	18推
726	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	コンパイル	2800	A・PUZ	—	—	モデム必須
727	11日	アサルトリグス	ソフトバンク	5800	SHT	—	5.33	
728	11日	三國志Ⅳ with パワーアップキット	光栄	7800	SLG	—	—	
729	11日	シルエットミラージュ	トレジャー	5800	ACT	9.3511	8.33	
730	11日	DESIRE（デザイア）	イマディオ	6800	ADV	9.1313	8.0	18推、②
731	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	KAZe	5800	TAB	8.7058	7.33	
732	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	光栄	9800	SLG	—	—	
733	11日	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	SEGA／ORION	6800	ETC	8.0869	—	②
734	18日	ストリートファイターコレクション	カプコン	5800	格闘ACT	8.7413	8.0	
735	18日	ソビエトストライク	EAV	5800	SHT	8.9411	6.66	アナログ、マルコン
736	18日	怒首領蜂（ドドンパチ）	アトラス	5800	SHT	9.037	7.33	
737	18日	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	日本シスコン	6800	TAB	7.0	6.66	
738	18日	My Dream ～On Air が待てなくて～	日本クリエイト	6800	SLG	7.6666	6.33	②
739	25日	維新の嵐	光栄	6800	SLG+RPG	8.7272	6.66	
740	25日	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	SHT	7.3333	5.66	
741	25日	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	バンダイ	6800	SHT	8.0281	6.0	
742	25日	出動！ミニスカポリス<通常版／初回限定版>	Sada Soft	4800/6800	ETC	5.5263	—	
743	25日	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ	4800	ETC	8.545	5.66	
744	25日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	6800	S･RPG	9.288	8.33	
745	25日	ゼルドナーシルト	セガ	6800	S･RPG	9.0688	8.0	
746	25日	卒業S	NEC インターチャネル	6800	SLG	7.4354	4.33	18推
747	25日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	バンプレスト	5800	SHT	8.5142	7.0	
748	25日	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
749	25日	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	セガ	5800	SPT	8.3402	6.0	
750	25日	メックウォリア2	バンダイビジュアル／アクティビジョン	5800	SHT	—	5.0	
751	25日	桃太郎道中記	ハドソン	6800	TAB	8.2266	7.33	
752	25日	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	データム・ポリスター	5800	ETC	8.5625	6.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		97年10月発売のソフト						
753	2日	ウイニングポスト　ファイナル'97	光栄	6800	SLG	**8.3018**	**6.33**	
754	2日	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド	6800	ADV	**9.0077**	**6.33**	18推
755	2日	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	KSS	5800	格闘ACT	**7.8965**	**6.33**	
756	2日	サムライスピリッツ天草降臨<通常版／お買い得セット>	SNK	5800/7800	格闘ACT	**8.6062**	**8.0**	RAM
757	2日	全国美少女クランプリ　ファインドラフ	タイキ	4800	PUZ	**8.4109**	**7.0**	18推
758	2日	毛利元就～誓いの三矢～	光栄	7800	SLG+RPG	—	**7.33**	
759	9日	あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED	アスク講談社	5800	格闘ACT	**8.7865**	**7.33**	
760	9日	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	日本物産	6800	TAB	—	**5.66**	18推
761	9日	Tactics Formula	セガ／アキ	5800	TAB	**8.1818**	**4.33**	マルチ
762	9日	テサエモン2（DEZA 2）	アテナ	5800	SHT	**8.4788**	**6.66**	マウス、FDD
763	9日	デッド オア アライブ	テクモ	5800	格闘ACT	**9.4124**	**8.33**	
764	9日	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖<金>	ジャレコ	5800	ACT	—	**4.33**	
765	16日	ジーヘクター	ソフトオフィス	5800	SHT	—	**4.66**	
766	16日	Tactical Fighter	メディアリンク	6800	育成SLG	**6.8888**	**5.0**	
767	23日	銀河英雄伝説　PLUS	徳間書店	5800	SLG	**8.2244**	**6.0**	
768	23日	スティープ・スロープ・スライダース	ビクター／パック・イン・ソフト	5800	SPT	**8.1111**	**5.0**	
769	23日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ	5800	格闘ACT	**8.5944**	**7.66**	
770	23日	ぱずてるみゅーず	ソフトオフィス	4800	PUZ	—	**5.66**	
771	23日	ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク	セガ	5800	ACT	**6.6153**	**6.33**	
772	30日	I miss you.	コンパイル	1980	ETC	—	—	
773	30日	CULDCEPT（カルドセプト）	セガ／大宮ソフト	5800	TAB	**9.5189**	**7.33**	マルチ、FDD
774	30日	SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション	セガ	4800	PUZ	**8.7391**	**6.66**	
775	30日	ミントン警部の捜査ファイル　「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	5800	ADV	—	**5.66**	
776	30日	レイヤーセクションII	メディアクエスト	5800	SHT	**8.2784**	**6.33**	
777	30日	RONDE～輪舞曲～	アトラス	6800	SLG+RPG	**6.4303**	**5.66**	2
		97年11月発売ソフト						
778	6日	蒼空の翼－GOTHA WORLD－	マイクロネット	6800	SLG	—	**5.66**	2
779	6日	ファルコムクラシックス<通常版／初回生産限定スペシャルディスク付>	日本ビクター／日本ファルコム	5800/6800	RPG	**8.7319**	**7.66**	
780	6日	麻雀学園祭<通常版／初回限定版>	メイクソフトウェア	6800/8800	TAB	**5.909**	**5.0**	18推
781	13日	仮面ライダー作戦ファイル1	東映ビデオ	6800	ETC	**8.875**	—	
782	13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ	4800	ETC	**8.6758**	—	2
783	13日	ザ・スターボウリング	ユーメディア	6800	SPT	—	**4.66**	2
784	13日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800	SLG	**7.5**	**6.0**	
785	13日	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	アトラス	6800	RPG	**9.5392**	**8.0**	2
786	20日	アンジェリークSpecial　プレミアムパック	光栄	7800	SLG	—	—	攻略本つき
787	20日	落ちケー・デザイナー・作ってポン!	ビクター／パックインソフト	5800	PUZ	—	**5.0**	マウス
788	20日	機動戦士ガンダム（セガサターンコレクション）	バンダイ	2800	ACT	—	—	
789	20日	三國志V　プレミアムパック	光栄	9800	SLG	—	—	攻略本つき
790	20日	三國志英傑伝　プレミアムパック	光栄	8800	SLG	—	—	攻略本つき
791	20日	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2	セガ	5800	SLG	**9.4256**	**9.0**	
792	20日	水滸伝・天命の誓い　プレミアムパック	光栄	5800	SLG	—	—	攻略本つき
793	20日	ZERO DIVEDE -THE FINAL CONFRICT-	ズーム	5800	格闘ACT	**7.8571**	**6.66**	
794	20日	大航海時代II　プレミアムパック	光栄	6800	SLG	—	—	攻略本つき
795	20日	太閤立志伝II　プレミアムパック	光栄	7800	SLG	—	—	攻略本つき
796	20日	ツタンカーメンの謎～アンク～	レイ	6800	ADV	—	**5.0**	2
797	20日	提督の決断III　プレミアムパック	光栄	9800	SLG	—	—	攻略本つき
798	20日	テラファンタスティカ(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	—	—	
799	20日	トランスポート　タイクーン	イマジニア	6800	SLG	**4.2142**	**5.66**	
800	20日	ネクストキング　恋の千年王国<通常版／限定版>	バンダイ	6800/7800	恋愛SLG	**8.6833**	**6.66**	限定版音楽CDつき
801	20日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（セガサターンコレクション）	ヒューマン	2800	SPT	—	—	マルチ
802	20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
803	20日	プロ麻雀極S(セガサターンコレクション)	アテナ	2800	TAB	—	—	
804	20日	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	BMG ジャパン／NMS	5800	SHT	**8.8823**	**6.0**	
805	20日	魔法学園ルナ	角川書店/ESP	6800	RPG	**7.6814**	**6.66**	
806	27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ	4800	RPG	**7.25**	**7.66**	
807	27日	ウォークラフトII　ダークサーガ	EAV	5800	SLG	—	**7.0**	
808	27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	カプコン	7800	格闘ACT	**9.4558**	**9.33**	4メガRAM必須
809	27日	カイアフリーダー	アスペクト	5800	SLG	—	**6.0**	
810	27日	GRANDRED	バンプレスト	5800	SLG	—	**5.33**	
811	27日	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス	4800	ETC	**7.8823**	—	
812	27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	セガ	4800	ACT他	—	**5.33**	ハンドル、マルコン
813	27日	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	**8.446**	**6.33**	ハンドル、マルコン
814	27日	七つ風の島物語	エニックス	6800	A・RPG	**8.7164**	**7.0**	
815	27日	バブルシンフォニー	ビング	3800	PUZ	**8.1379**	**7.0**	
816	27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
817	27日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	ヒューマン／ヒューネックス	6200	恋愛RPG	**7.8518**	**5.66**	
818	27日	メッセージ・ナビ Vol.1	シムス	2800	ETC	—	—	
819	27日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	6800	SLG	**8.6415**	**6.66**	
		97年12月発売のソフト						
820	4日	SONIC R	セガ	5800	ACT	**7.9301**	**6.0**	マルコン
821	4日	馬なり1ハロン劇場	マイクロビジョン	5800	SLG	**7.6**	**6.0**	
822	4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ハドソン	5800	SLG	**8.7215**	**7.0**	
823	4日	COTTOn2	サクセス	5800	SHT	**8.6**	**9.0**	
824	4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	7800	ADV	**9.5793**	**7.0**	18推、マウス、3
825	4日	実況パワフルプロ野球S	コナミ	5800	SPT	**8.0898**	**6.33**	
826	4日	デジグ　トーマス～アートコレクション～	増田屋コーポレーション	5800	PUZ	—	—	
827	4日	デジグ　ラッセン～アートコレクション～	増田屋コーポレーション	5800	PUZ	—	—	
828	4日	バーチャル競艇2	日本物産	6800	SPT	—	**6.33**	マルコン
829	4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
830	4日	HOP STEP あいどる☆	メディアエンターテイメント	6800	SLG	**3.6**	**5.33**	
831	11日	アルカナ ストライクス	タカラ	6800	TAB	**8.647**	**7.0**	
832	11日	エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)	ワープ	2800	ADV	**9.2839**	—	マルコン、4
833	11日	サターンボンバーマン　ファイト!!	ハドソン	5800	ACT	**9.3055**	**5.0**	マルチ
834	11日	シャイニング・フォースIII シナリオ1　王都の巨神	セガ	4800	S・RPG	—	**7.33**	
835	11日	ソード&ソーサリー(セガサターンコレクション)	マイクロキャビン	2800	RPG	**9.1453**	—	
836	11日	TETRIS S(セガサターンコレクション)	BPS	2800	PUZ	**7.3225**	—	
837	11日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special	フォグ	5800	ADV	**6.6046**	**7.33**	18推
838	11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
839	11日	プリンセスクラウン	アトラス	5800	RPG	**9.0256**	**7.66**	
840	11日	マリア 君たちが生まれた理由	アクセラ	6800	ADV	—	**7.0**	
841	11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	イマディオ	5800	RPG	**7.7419**	**8.0**	
842	11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	メディアワークス	2980	ETC	—	—	
843	18日	ウルトラマン図鑑2	講談社	6800	データベース	—	—	
844	18日	R?MJ　The Mistery Hospital	バンダイ	6800	ADV	**7.5625**	**7.0**	
845	18日	大江戸ルネッサンス	ビクター／パックインソフト	6800	SLG	**7.9411**	**7.66**	
846	18日	究極タイガーII PLUS	ナグザット	5800	SHT	—	**4.66**	
847	18日	グランディア	ゲームアーツ	7800	RPG	**9.5733**	**9.0**	2
848	18日	クロース THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	アテナ	5800	ACT	—	**4.33**	
849	18日	サウンドノベルツクール2	アスキー	5800	ツール	**8.1111**	**7.0**	
850	18日	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800	SPT	—	**6.33**	
851	18日	ジャンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&E ソフト	6800	ゴルフ	—	**6.33**	
852	18日	水滸伝～天導一〇八星～	光栄	7800	SLG	**8.6666**	**7.0**	
853	18日	蒼穹紅蓮隊 御徳用	EAV	2800	SHT	**9.4262**	—	
854	18日	DJ wars	Spike	5800	ETC	**7.5**	**6.33**	
855	18日	ティンクルスタースプライツ	ADK	5800	SHT	**8.6179**	**7.0**	
856	18日	テクストート・ルト～アルカナ戦記～	バイ	6800	SLG	**8.0**	**6.66**	
857	18日	忍ペンまん丸	エニックス	6800	ACT	**5.5**	**6.0**	
858	18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
859	18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	レイ・アップ	5800	ADV	**7.1764**	**5.0**	
860	23日	悪魔全書　第二集	アトラス	2800	ETC	**8.9**	—	
861	23日	TILK～青い海から来た少女～	TGL	6800	S・RPG	—	**5.0**	
862	23日	反射でスパーク!	シーク	5800	ACT	—	**6.33**	マルチ
863	23日	プリズナー オブ アイズ 邪神降臨	エクシングエンタテイメント	5800	ADV	—	**4.33**	
864	23日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル<ソフト単体／拡張RAM同梱版>	SNK	5800/7800	格闘ACT	**8.3428**	**7.66**	RAM必須
865	25日	Wizard's Harmony2	アークシステムワークス	5500	育成SLG	**6.875**	**5.0**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
98年1月発売のソフト								
866	15日	金田一少年の事件簿~星見島　悲しみの復讐鬼~	ハドソン	5800	ADV	***7.9047***	***6.66***	
867	15日	ザ・スターボウリング Vol.2	ユーメディア	6800	SPT	—	***4.66***	②
868	15日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	ティー・イー・エヌ研究所	5800	ETC	—	***4.33***	SANKYO FF対応、18推
869	15日	じゃんぐリズム	アルトロン	5800	ACT	—	***6.66***	
870	15日	ジャングルパーク~サターン島~<通常版/限定版>	BMG ジャパン/デジタローグ	4800/5800	ADV	***5.8235***	***5.33***	
871	15日	卒業アルバム	小学館プロダクション	3800	ETC	***7.2***	—	
872	15日	放課後恋愛クラブ~恋のエチュード~<通常版/初回限定版>	キッド	6300/6800	恋愛SLG	***7.9206***	***6.66***	②、18推
873	15日	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800	TAB	***5.5***	***6.33***	
874	22日	ウィザードリィネメシス	ショウエイシステム	6800	RPG	—	***5.33***	
875	22日	センチメンタルグラフティ	NEC インターチャネル	7500	SLG	***7.7465***	***6.33***	②
876	22日	ソロ・クライシス	クインテット	5800	SLG	***8.468***	***7.33***	
877	22日	街	チュンソフト	5800	サウンドノベル	***9.3442***	***9.0***	②
878	29日	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	セガ	6800	RPG	***9.324***	***9.0***	マルコン、④
879	29日	UNO DX	メディアクエスト	4800	TAB	—	***4.66***	
880	29日	ガンブレイズS	キッド	6800	RPG	***8.4615***	***5.0***	18推
881	29日	坂本竜馬・維新開国	キッド	4800	SLG	—	***5.33***	
882	29日	セガサターンで発見!! たまごっちパーク(パワーメモリ同梱)	バンダイ	6800	SLG	***7.0***	***6.33***	
883	29日	仙窟活龍大戦カオスシード<通常版/初回限定版>	ネバーランド カンパニー	6800	SLG	***9.3275***	***8.0***	初回限定版のみ②
884	29日	速攻生徒会	バンプレスト	6800	格闘ACT	***7.7368***	***6.0***	
885	29日	大航海時代外伝	光栄	6800	S・RPG	***8.8333***	***7.33***	
886	29日	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	4800	A・PUZ	—	***5.33***	マルチ
887	29日	ファーランドサーガ	テイジイエル	6800	S・RPG	***7.8235***	***7.0***	
888	29日	フォトジェニック<通常版/初回限定版>	サンソフト	6800	恋愛SLG	***7.8823***	***7.0***	
889	29日	本格将棋指南 若松将棋塾	シムス	6800	TAB	—	***6.66***	
890	29日	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	NEC インターチャネル	6800	ADV	***7.4285***	***7.0***	
98年2月発売のソフト								
891	5日	Winter Heat	セガ	5800	SPT	***8.7404***	***7.0***	マルチ
892	5日	くのいち捕物帖	CSK 総合研究所	5800	ADV	***8.4585***	***7.0***	
893	11日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	—	—	
894	11日	SD ガンダム GCENTURYS	バンダイ	6800	SLG	***8.0375***	***7.66***	
895	11日	ぎゃんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(セガサターンコレクション)	ゲーム アーツ	2800	TAB	—	—	
896	11日	サクラ大戦(セガサターンコレクション)	セガ	2800	ADV	—	—	マウス、②
897	11日	テナントウォーズ	キッド	5800	TAB	—	***6.66***	マルチ
898	11日	トゥームレイダース(セガサターンコレクション)	ビクター/ビクターソフト	2800	A・ADV	—	—	
899	11日	2度あることはサンドアール(セガサターンコレクション)	CSK 総合研究所	2800	バラエティ	—	—	
900	11日	Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~極(セガサターンコレクション)	エクシングエンタテイメント	2800	格闘ACT	—	—	
901	11日	ラングリッサーIII(セガサターンコレクション)	メサイヤ	2800	S・RPG	—	—	
902	19日	すごぺんちゃー~ドラゴンマスターシルク外伝~	データム・ポリスター	5800	TAB	—	***6.0***	マルチ
903	19日	バーチャコップ スペシャルパック(銃同梱)	セガ	5800	SHT	—	—	銃
904	19日	プロ野球チームもつくろう!	セガ	5800	SLG	***8.8363***	***8.66***	
905	26日	EVE burst error & DESIRE バリューパック	イマディオ	9800	ADV	—	—	⑦
906	26日	Jリーグ　実況炎のストライカー	コナミ	5800	SPT	—	***7.0***	
907	26日	白き魔女~もうひとつの英雄伝説~	ハドソン	6800	RPG	***8.75***	***7.0***	②
908	26日	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	6800	ADV	***9.4054***	***8.0***	18推、②
909	26日	ステラアサルトSS	シムス	5800	SHT	***9.4285***	***7.33***	
910	26日	SEGA AGES/パワードリフト	セガ	3800	RAC	***8.2962***	***7.66***	マルコン、ハンドル
911	26日	DESIRE プレミアムパック	イマディオ	6800	ADV	—	—	③
912	26日	慟哭　そして…	データイースト	6800	ADV	***9.258***	***7.33***	18推、マウス
913	26日	バーニング レンジャー	セガ	5800	ACT	***9.0291***	***8.66***	マルコン、音楽CDつき
914	26日	パチンコホール~新装大開店~	ネクストン	6800	SLG	—	***6.66***	
915	26日	バトルガレッガ	エレクトロニック・アーツ	5800	SHT	***9.317***	***8.0***	
916	26日	メッセージ・ナビ VOL.2	シムス	2800	ETC	—	—	
917	26日	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス	5800	SLG	***9.1379***	—	
918	26日	ラングリッサー~ドラマティック エディション~	メサイヤ	6300	S・RPG	***9.1935***	***6.33***	
98年3月発売のソフト								
919	5日	セガワールドワイドサッカー'98	セガ	5800	RAC	—	***6.33***	マルチ、マルコン、モデム
920	5日	電波少年的ゲーム	ハドソン	4800	バラエティ	—	—	マルチ、コンビニ販売
921	5日	ナイル河の夜明け	ビクター/パックインソフト	6800	SLG	—	***6.0***	
922	5日	VIRTUAL 麻雀	マイクロネット	8800	麻雀	—	***4.66***	18推
923	5日	ワイプアウトXL	ゲームバンク	5800	RAC	—	***7.0***	
924	5日	ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	5800	バラエティ	—	***6.0***	
925	12日	EVE The Lost One	イマディオ	7800	ADV	***8.5176***	***7.33***	④
926	12日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT(セガサターンコレクション)	ゲーム アーツ	2800	SHT	—	—	
927	12日	コマンド&コンカー(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	—	—	②
928	12日	ザ・コンビニ2　~全国チェーン展開だ!~	ヒューマン	5800	SLG	—	***7.66***	
929	12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS(セガサターンコレクション)	TEN 研究所	2800	ETC	—	—	SANKYO FF対応
930	12日	シーバス・フィッシング2(セガサターンコレクション)	ビクター/ビクターソフト	2800	SLG	—	—	
931	12日	上海　万里の長城(セガサターンコレクション)	サンソフト	2800	PUZ	—	—	
932	12日	ゾーク・コレクション	翔泳社	7900	ADV	—	—	②
933	12日	ダイナマイト刑事(セガサターンコレクション)	セガ	2800	ACT	—	—	
934	12日	タイムコマンドー	アクレイムジャパン	5800	格闘ACT	—	***6.33***	
935	12日	Pia♥キャロットへようこそ!!	キッド	6800	恋愛SLG	***9.3783***	***7.0***	18推、マウス、マルコン
936	19日	プリンセスクエスト<通常版/特別限定版>	インクリメントP	5800/5900	RPG	—	***6.0***	
937	26日	クーリエ・クライシス	BMG ジャパン/NewLevel	5800	ACT	—	***7.66***	
938	26日	クロック!パウパウアイランド	メディアクエスト	5800	ACT	—	***6.0***	マルコン
939	26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97<通常版/RAM同梱版>	SNK	5800/7800	格闘ACT	—	***8.0***	RAM必須
940	26日	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ	5800	SHT	—	***8.66***	銃
941	26日	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド	セガ	6800	ADV	—	***7.66***	②
942	26日	プロ野球　グレイテストナイン'98	セガ	5800	SPT	—	***7.66***	
943	26日	ダンジョン・マスター　ネクサス	ビクター/ビクターソフト	6800	RPG	—	***8.33***	
944	26日	チョロQパーク	タカラ	5800	RAC	—	***6.66***	マルコン、ハンドル
945	26日	提督の決断III with パワーアップキット	光栄	9800	SLG	—	—	
946	26日	Techno Motor(テクノモーター)	電子メディアサービス	4800	ETC	—	—	
947	26日	ときめきメモリアル・ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング	コナミ	5800	ADV	—	***7.33***	マウス、②
948	26日	プライマルレイジ	ゲームバンク	5800	格闘ACT	—	***5.0***	
949	26日	ヘクセン	ゲームバンク	5800	ACT	—	***6.0***	
950	26日	吉村将棋	コナミ	5800	将棋		***7.0***	
98年4月発売のソフト								
951	2日	ウイニングポスト3	光栄	6800	SLG	—	***7.33***	
952	2日	組み立てバトル　くっつけっと	テクノソフト	5800	SLG	—	***7.66***	
953	2日	S・Q~サウンドキューブ~	ヒューマン	4800	PUZ	—	—	
954	2日	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	セガ	4800	RPG	—	***8.0***	
955	2日	ドラゴンフォースII　ー神去りし大地にー	セガ	5800	S・RPG	—	***7.33***	
956	2日	信長の野望　将星録	光栄	9800	SLG	—	***7.66***	
957	2日	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル	5800	ADV+RPG	—	***8.0***	
958	2日	湾岸トライアルLOVE	ビクター/パックインソフト	6800	SLG+RAC	—	***5.33***	18推、ハンドル
959	4日	サクラ大戦2　~君、死にたもうことなかれ~	セガ	6800	ADV	—	—	マウス、③
960	9日	あやかし忍伝くの一番 プラス	翔泳社	6800	育成SLG	—	—	
961	9日	ウイニングポスト2(光栄ベストコレクション)	光栄	2800	SLG	—	—	
962	9日	エアーマネジメント'96(光栄ベストコレクション)	光栄	2800	SLG	—	—	
963	9日	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	バンダイ	6800	SLG	—	—	
964	9日	三國志IV(光栄ベストコレクション)	光栄	3800	SLG	—	—	
965	9日	卒業III~Wedding Bell	小学館プロダクション	6800	育成SLG	—	—	
966	9日	太閤立志伝II(光栄ベストコレクション)	光栄	2800	SLG	—	—	
967	9日	テニス・アリーナ	UBI ソフト	5800	SPT	—	***5.66***	マルチ
968	9日	七つの秘館(光栄ベストコレクション)	光栄	2800	ADV	—	—	③
969	9日	信長の野望　戦国群雄伝	光栄	5800	SLG	—	—	
970	9日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	7900	ADV	—	—	④、マウス

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　GAME Clash
16　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼あなたがゲーム雑誌を買うときの決め手はなんですか？
01　好きなゲームの特集がある
02　攻略記事のボリューム
03　付録などの特典
04　雑誌の価格
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
05　（特報）スーパーロボット大戦F～完結編～
06　（特報）機動戦士ガンダムギレンの野望
07　（特報）ヴァンパイア セイヴァー
08　（特報）BAROQUE（バロック）
09　（特報）ガングリフォンⅡ
10　（特報）コードR
11　（特報）ラングリッサーⅤ　the end of Legend
12　（特集）新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド
13　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
14　Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2 目指せ!最強クラブ!!
15　（コラム）気になるソフト
16　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
17　コミックサタマガ／とり・みき
18　ガングリフォンⅡ日本外人部隊広報課分室
19　セガサターンソフトデータバンク
20　デラックススパロボ研究所
21　パッションラングリッサー
22　NEW RELEASE TITLE 最新!!
23　（COMING SOON 発売間近）日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG
24　（〃）英雄志願 GAL ACT HEROISM
25　（〃）SAVAKI（サバキ）
26　（〃）ボンバーマンウォーズ
27　（〃）信長の野望　戦国群雄伝
28　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に～
29　（〃）わくわくぷよぷよダンジョン
30　（〃）ダンジョン・マスター　ネクサス
31　（〃）SEGA AGES ファンタシースターコレクション
32　（〃）ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
33　（〃）Pia♥キャロットへようこそ!!
34　（〃）プロ野球チームもつくろう！
35　（〃）クーリエ・クライシス
36　「街」の掲示板
37　Roll up!! ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩りのラブソング～
38　ダンジョンジャーナル
39　アラウンド・ザ・デジアナワールド
40　KONAMI NO HANABI
41　イマディオクラブ
42　アーケードエクスプレス
43　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
44　電脳戦機バーチャロンX OVER
45　AM1研だいなまいと！
46　AM2研 EXPRESS WEEKLY
47　セガAM分室 FLATOUT！
48　ハロー！　カプコン
49　サタマガフォーラム
50　ゲームとアートの微妙な関係
51　箱崎の母的占い
52　裏技の極（きわみ）
53　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO·GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002　アストラスーパースターズ
003　アドヴァンストV.G.2
004　アンジェリーク　デュエット
005　囲碁
006　頭文字D～公道最速伝説～
007　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
008　USドラッグチャンプ（仮称）
009　ウルトラマン図鑑3
010　エーベルージュ・スペシャル
011　E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～
012　X2
013　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
014　エルフを狩るモノたちII
015　王様げーむ
016　お嬢様特急
017　お嬢様を狙え
018　音楽ツクールかなでーる2
019　カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～
020　カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～
021　かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
022　グランディア～デジタルミュージアム～
023　クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～
024　GAME BASIC for SEGA SATURN（仮称）
025　激闘おったまがえる
026　ケリオトッセ！
027　幻想水滸伝
028　Code R（コード・アール）
029　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
030　GT24
031　Jリーグエキサイトステージ V1
032　シミュレーションRPGツクール
033　シャイニング・フォースⅢ シナリオ2狙われた神子
034　シャイニング・フォースⅢ シナリオ3（仮称）
035　SHADOWS OF THE TUSK
036　少女革命ウテナ　いつか革命される物語
037　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
038　スーパーアドベンチャー　ロックマン
039　SUPER301　SQ（仮称）
040　SUPER TEMPO
041　スーパーリアル麻雀P7
042　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
043　スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争
044　スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦
045　スチームハーツ
046　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
047　スレイヤーズ ろいやる2
048　制服～ハイスクールカウントダウン～
049　SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ
050　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
051　ソルヴァイス
052　ソルディバイド
053　ダービースタリオン（仮称）
054　ダブロー・イ・ゼロウ
055　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
056　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
057　超フラッピー
058　DEEP FEAR
059　電車でGO！
060　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
061　ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
062　七つの秘館　戦慄の微笑
063　日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～
064　バーチャファイター3
065　ハート オブ ダークネス
066　バイオハザード2
067　バックガイナー
068　バッケンローダー
069　BAROQUE
070　海辺（ビーチ）でリーチ！
071　Find Love 2～The Simulation Game～
072　Find Love 2～The Prologue～
073　ファルコムクラシックスⅡ
074　フェイクダウン
075　BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
076　プリズムコート
077　プリンセスメーカー ゆめみる妖精
078　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）
079　フレンズ～青春の輝き～
080　Project X2
081　POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ
082　POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ
083　ボールディランド
084　ポケットファイター
085　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
086　魔導物語
087　魔法使いになる方法（仮称）
088　水木しげるの妖怪図鑑 総集篇
089　ミレニアムファイア
090　無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド
091　村越正海の爆釣日本列島
092　メルティランサー Re－inforce
093　もってけたまご with がんばれかものはし
094　モニカの城
095　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
096　ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
097　ラングリッサーⅤ　the end of Legend
098　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
099　リンダキューブ　完全版
100　THE RUINS（ルーインズ）
101　ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～
102　ルナ2　エターナルブルー
103　ルパン三世～ピラミッドの賢者～
104　RAYMAN2
105　レクイエム
106　Warrz（ワーズ）
107　ワーズ・ワース
108　ワールドカップ'98フランス～Road to Win～

SEGASATURN

PlayStation

ベルが鳴る。運命の出逢いが待っている。

べつに目的があるわけじゃない。でも旅にでれば何かがあるはず。
日本縦断超豪華特急ヴェガ。ルートも行き先も、まだわからない。
だけど、きっと僕を待ってる。ときめく出会いが、楽しい会話が、そして探してた瞬間が…。

企画：あかほりさとる
ストーリー構成：花田十輝
キャラクターデザイン＆作画監督：柳沢まさひで

恋愛アドベンチャー・ゲーム

お嬢様特急 エクスプレス

フルヴォイス＆フルスクリーンの豪華版
CD2枚組

セガサターン版 プレイステーション版
7/9 on SALE 予定
希望小売価格 各6,800円（税別）

予約 Wチャンスキャンペーン 4月10日より

お嬢様特急を1998年7月8日（消印有効）までにお店で予約して応募するともれなくポストカードをプレゼント。さらに、オレンジカードが抽選で500名様に当たる！

応募方法 ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・職業をお書き添えの上、予約したお店の認印を押した予約券の控え（スタンプ台紙）を貼って下記までお送りください。
※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。
※また、複数枚のご予約をいただく時は、誠にお手数ですが、この予約券を別に入手して下さい。

送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
（株）メディアワークス 営業部 ゲーム営業課「お嬢様特急予約キャンペーン」係

4月よりラジオ番組放送開始！『電撃大賞～お嬢様特急』
文化放送 毎週土曜 26:00～
ラジオ大阪 毎週日曜 26:00～

MEDIAWORKS （株）メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

<きりとり線>

お嬢様特急 予約申し込み券

株式会社メディアワークス

メディアワークスゲームソフト「お嬢様特急」を予約します。
□プレイステーション □セガサターン 1枚／金額 6,800円（税別）
※予約される方の機種に必ず印を付けて下さい。

フリガナ
お名前　　TEL.

ご住所〒

この予約申し込み券に必要事項を書き込み、お近くのゲームソフト取扱い店にお持ちください。

お嬢様特急スタンプ台紙 控

□プレイステーション □セガサターン
※予約された機種に必ず印をつけて下さい。

お嬢様特急 エクスプレス

▲ここにショップの承認印を押して下さい。（サタM）

プロ野球チームもつくろう！

オフィシャルガイド～イケイケ編

ヤリコミ編も鋭意制作中！

A5判／128ページ　本体価格：950円

勝利のツボがココにある！

1．12球団現役選手データを大掲載！
2．OB・復活選手データも超掲載！
3．これで勝率7割クリア！ チーム育成法伝授！
4．攻略アドバイス集、裏技紹介もアリ！

もちろんデータも大充実！ 各能力値を掲載した『データ掲載ページ』と起用法や練習法のアドバイスを掲載した『戦力分析ページ』の2パターンで紹介しているのだ。トレードやFA選手獲得の際に欠かせないスカウティングレポートとなること間違いナシ！ 巻末にはOB、復活選手の能力値データも載ってますぜ、ダンナ！

選手やスタッフなどそれぞれの役割を詳しく紹介。ゲームの基本となる知識を取り入れるのに超お役立ち！

『人事のポイント』では強いチームづくりに欠かせない人材確保についての攻略記事がバッチリ！ 効果的な人材戦略で常勝軍団をめざすのだ！

編集部が注目する選手を各チームごとに投手編、野手編に分けて大紹介！ 将来チームを支えるであろう若くてイキのいい選手が知りたければココを見ろ！

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

オフィシャルだから超安心！

SEGA OFFICIAL「つくろう！」BOOKS

「完全データ」の名に偽りなし！

1．全選手能力値をオールカラーで完全掲載!!
2．攻略記事にも抜かりなし！ 理想の選手育成法伝授！
3．知りたかった特殊イベント発生条件も掲載！
4．木村和史・水沼貴史・開発陣インタビューも!!

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

オフィシャルガイド～完全データ編

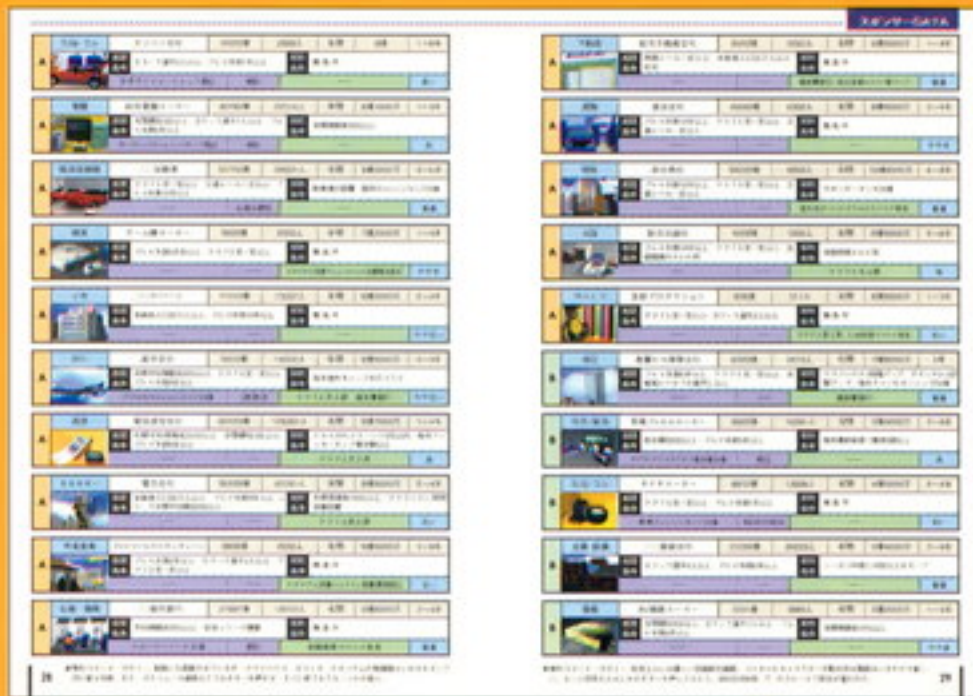
A5判／240ページ　本体価格：1,400円

登場する全チームのクラブ戦術を掲載!! 相手チームの使用する戦術を理解することから勝利へのゴールラッシュは始まる！

各チーム別の特徴や気になる選手を大紹介。ココさえ読んどけば、試合中にガックリすることもなくなります。

各種施設や練習＆留学効果、スポンサーデータなど、とにかくあらゆるデータを詰め込んだ。『サカつく2』で役に立つのは（リセットボタンじゃなくて）この『完全データ編』なのです。

選手ランクはSS～Hの10ランク別で紹介。特に注目のS、Aランクの選手は赤字で表示されてわかりやすいんだ、コレが！

全選手データをオールカラーで掲載！ おまけに選手リストは読者の要望を取り入れてますんで、ポジション＋50音順でバッチリって感じッス！

欄外コラムでは攻略ワンポイントアドバイスから秘密の××まで、ディープなアナタも大満足の小ネタを披露！ オフィシャルガイドはこういうトコまで手抜かりナシ！

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1997

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

セガ・オフィシャルブックシリーズ

サクラ大戦2 花組入隊案内

一、帝国華撃団は帝都の守御を本分とすべし
一、帝国華撃団は愛と正義を重んずべし
一、帝国華撃団は純潔美行を重んずべし
一、帝国華撃団は武勇を尚ぶべし
一、帝国華撃団は団結の強化を尚ぶべし

花組隊員を志す者に限り、帝国華撃団の最重要機密を公開する。

1998年4月中旬発売予定!

A5判／並製／128ページ／
本体価格 950円

帝国華撃団・花組隊員としての心得や訓示規定などをメインに、『サクラ大戦2』の新システムを解説する「入隊に際しての基礎知識」や、細部まで網羅した「服務規則」を掲載。また、帝国華撃団総司令長官から入隊志願者への挨拶や、現在帝劇内の任務にあたっている隊員はもちろん、大帝国劇場の設備・兵装など帝撃の内部情報まで大紹介。さらに、隊員たちの業務日報では『サクラ大戦2』序盤の出来事がバッチリわかる。その他、「入隊試験問題実例集」や、訓練稽古のマメ知識なども掲載。

全国の大神少尉が、秘密部隊に赴任するために必携必読のアイテムとして、心くすぐられる一冊です。

サクラ大戦2
Sakura Wars
TM
〜君、死にたもうことなかれ〜

サクラ大戦2 愛と戦いの日々 〜徹底攻略ガイド（仮）

帝国華撃団（歌劇団）・花組8名についての全イベント解説とゲーム全体を徹底攻略。また、編集部独自の調査による完全データ集やマニアックなプレイの方法などを紹介し、『サクラ大戦2』の遊び方の可能性をさらに掘り下げる一冊。

9月上旬発売予定!!
B5判
予価 1,300円

サクラ大戦2 設定資料集（仮）

キャラクターのプロフィールや詳細設定、原画までをあまさず紹介。もちろん製作陣および、豪華声優インタビューや、開発者インタビューも収録。また、描き下ろしポスターと、大帝国劇場の立体模型（ペーパークラフト、チビキャラクター付き）の2大付録を予定。

9月下旬発売予定!!
A4判
予価 2,000円

乞うご期待!!

太正浪漫倶楽部

サクラ大戦オフィシャルファンクラブ

太正浪漫倶楽部

会員だけの素敵な特典!!

特典壱、メンバーズカード＋特製オリジナルカードホルダー
特典弐、「太正浪漫倶楽部」会報誌…サクラ大戦の様々な情報、企画を満載した会報誌が年6回届きます。
特典参、会員専用の通信販売…サクラ大戦グッズの会員専用の通信販売を実施します。
特典四、オリジナルテレホンカード…他では絶対手に入らない、特別仕様のテレカを入会時にプレゼント！

サクラ大戦ファンの熱い要望に応え、ついにオフィシャルファンクラブ「太正浪漫倶楽部」誕生！　入会すると、他では手に入らない豪華特典をプレゼント！　あなたも花組のメンバーと一緒に、サクラ大戦の世界をもっともっと楽しんでみませんか？　年会費 5,000円（税込）

◎お申込方法

葉書でのお申込（お申込は日本国内在住の方に限ります）
1．氏名（フリガナ）2．性別 3．生年月日（19○○年○月○日）4．職業 5．郵便番号、住所（フリガナ）6．電話番号 7．日中の連絡先電話番号 8．このクラブをどこで知りましたか？ 1）雑誌（誌名：○○○○○）2）お店 3）アミューズメント施設 4）インターネット（ホームページ）5）友人に聞いて 6）ソフトに入っていたチラシ 7）イベント 8）その他
以上を明記のうえ、下記事務局までご送付下さい。約3週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。
インターネットでのお申込は、http://www.sega.co.jp/sega/roman/まで。

〒150－0011　東京都渋谷区東 3-14-22　白善ビル
太正浪漫倶楽部事務局　行
お問い合わせ：TEL 03-5467-3060（月～金　午前10時～午後6時）

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

デラックス もうすぐだ！ もうすぐ来るぞ！

スパロボ研究所

Vol.5

研究員諸君、ついに4月がやってきた。そう、「スパロボF～完結編」がその姿を現す記念すべき月だ。来るべきXデイ、23日に向けての最終準備を急げ！　闘いの炎はもうそこまで迫っている！

聞こえるか、聞こえるだろう！「完結編」の足音が!!

全国のスパロボフリークたちを鼓舞すべく設立された当研究所も、回を重ねてすでに5回目。これまで来るべき「スーパーロボット大戦F完結編」への期待を熱く語ってきた我々だが、その期待が喜びへと昇華される時がようやく近づいてきた。4月23日、「F完結編」リリース。本誌特報を読みながら、自分自身の手でユニットを操る日を待ち望んできた諸君。その情熱をさらに奮い立たせよ！　23日に向けて!!

未だ「スパロボF」を知らぬ若人たちへバンプレストからプレゼント！

「スーパーロボット大戦F」を合計5名様に!!

当研究所に集う諸君の大半は、すでに前作「スーパーロボット大戦F」をプレイしていることと思う。だが中には「完結編」の情報を知ってからこのゲームに魅かれたという人もいるのではないだろうか。そんなあなたに、バンプレストから「スパロボF」のプレゼント！　「完結編」をより楽しむためにも、ぜひプレイしてほしい。宛先は下記住所「Fプレゼント係」まで!!

LD紹介コーナー

リアルロボットの金字塔「機動戦士ガンダム」。その世界観を直接継承した「ガンダムΖ（ゼータ）」の、さらに続編がここに紹介する「機動戦士ガンダムΖΖ（ダブルゼータ）」である。主人公カミーユの人格崩壊という悲惨な結末を迎えた「Ζ」を引き継ぎながらも、新主人公にたくましいジャンク屋の少年ジュドーを設定して、前作とは一味違うノリを作り出している。ニュータイプとしての素質を見出されながらも、軍に従うことをよしとしないジュドーとその仲間。だがそんな彼らも、否応なしに戦火に巻き込まれていく。変形合体する究極のガンダムΖΖを駆るジュドーは、混迷の戦いに終止符を打てるのか……？

■制作／サンライズ
■発売・販売元／バンダイビジュアル
■LD BOX（全2巻）／各40,950円（税込）
■VC（全12巻）／各6,300円（税込）
※LD BOXは'98年6月末までの期間限定生産商品です。

スーパーロボット画報

「スパロボ」世界に結集する数々のロボットたち。だが、その原典たるアニメをすべて通して観ているという人はそんなに多くはいないはずだ。「スパロボ」で活躍するあのロボットの「オリジナル」はどんな作品だったのか。そのデータがすべて網羅されているのが、この本だ。「鉄人28号」から「勇者王ガオガイガー」まで、あらゆる作品のビジュアル、ストーリー、設定を解説。もちろんマジンガーやガンダム、エヴァなどの各作品も詳しく紹介されている。これを読めば、「スパロボ」への感情移入もさらに深まるだろう。

■竹書房
■定価2,400円（税別）

「スパロボ」に学ぶ 今週の格言

「ミーにまかせなサーイ！」（ジャック・キング）

世の中には、ふたとおりの人間がいる。物事を任せても大丈夫な人と、任せると危険な人だ。それを見分けるためにはどうすればいいのか。答えは簡単、顔と口調から判断すればいいのだ（←偏見）！　ジャックさん、そういうわけでアンタには何も任せられません。だって、顔も口調もすごく怪しいから（←言い過ぎ）。良い子のみんなも怪しい人には気をつけるんだぞ！　じゃあ、また来週！

ハガキ大募集!!

「完結編」発売に向けて、研究所あてのハガキも急増中。しかし我々はまだまだ求めている！　諸君の熱き声を！　もちろんイラストも大歓迎だ!!　みんなの力を我々にくれ！

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1　5F　ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部「DXスパロボ研究所」係

Passion LANGRISSER Vol.2

前回から、装いも（ちょっとだけ）新しくなったパショラン。早速、「V」への反響のお便りもいただきました！　どうもありがとぉ。6月まで待てないキミのためにも、毎回耳ヨリな情報を取り揃えてお送りしまっす！

ウッキー高田の 他ではナイショだよ

第2回【前もって質問に答えちゃえ】

ラングを作っていて良く聞かれる質問を、前もって答えてしまおう！

……と思い立ったので、まとめてみました。

Q：ムービーはOPだけ？

A：はい。EDまで入れるのは、時間的に無理でした。そのかわりと言うのも変ですが、ビジュアルシーンが40枚前後あり、そのうち、うるし原さんが作画監督したものが17枚前後あります。とはいえ、1度のプレイで全部見るのは難しいです。またEDには川澄綾織さんの歌が流れます。

Q：ヒロインの人数は？

A：ラムダ、クラレット、ブレンダの3人です。いつも質問されることに、「ジェシカはおとせますか？」というのがありますが、ダメです（笑）。

Q：面数は、そして分岐は？

A：面数は30面以上です。分岐はありませんが、ヒロインの告白関係でエンディングが変わり、その数は「ヒロイン3人＋失敗」分あります。今回の失敗エンディングはすごいです（笑）。1度クリアしたら、失敗も見てください。

Q：「Ⅳ」から引き続き登場するキャラクターは？

A：登場しないキャラの方が少ないので、うるし原さんデザインのキャラだけに絞ると、レイチェル、リッキーが登場しません。ファンの方、ごめんなさい（笑）。

Q：今回の主人公の剣は、銃になっていますが？

A：小型魔動砲内蔵の剣で、中盤以降に入手できます。制限はありますが、撃つことができます。

Q：「Ⅳ」の頃から、「V」のシナリオ構想はあったのですか？

A：ないです（笑）。「Ⅳ」の開発末期、葉月がギザロフの実験室から目覚める人造人間のプロローグを書いてたことがあって、それが「V」の出だしになりました。この世界のことを全く知らない主人公だと、世界観の説明とかやりやすくて良かったです（笑）。

Q：隠し面はいくつですか？

A：全部で5面を予定します。とは言っても、メインのステージが完成してから作り始めるので、予定よりも少なくなるかもしれません。予定では？面から1つ。1？面から2つ。2？面から1つ。3？面から1つとなっています。……間に合うかなぁ（泣）。

まだ質問がある方、随時受け付けてます。でもネタバレになるようなヤバイ質問は、答えられないかもしれません（笑）。

画：田村（オリジナルキャラです）

復活!!　FFバトル

F澤とF田の壮絶なバトル！　それがFFバトルだ！

ちなみにF田は西荻のコンビニで買い物中、ふと振り返ると前回のコーナー（F田が載っていた）が載ったサタマガを立ち読みしている学生がいたらしい（ちゃんと買ってね）。

そこで逃げるようにコンビニを出たという話だ（逃げちゃダメだ）。

そこでF田の反撃が……、のはずなのに、またわしの写真が。

「俺は高田だ」と言ったら、これからうちの会社は「ふぁか田とかふぃや崎に名前かわるんですよ」と、とんでもない答えが返ってきた。

まさに無法地帯になりそうな予感……。

隠しシナリオコンテスト発表！

たくさんのご応募、ありがとうございました。いっぱいあって、読むだけでも大変という感じでしたが、ようやく選び終わりました。

コンテストの結果発表です！

◎兄貴賞：長野県　長尾様

色々とイマジネーションがふくらむ、楽しいアイデアでした。文句なしの一等賞です。

◎ネタ二発賞：兵庫県　官上様

笑えるネタが2つもあるという、おいしいお便りでした。

◎一発ネタ賞：神奈川県　山崎様
　　　　　　　愛知県　小澤様
　　　　　　　兵庫県　細尾様

それぞれ個性ある笑いをいただきました。

で、気になるプレゼントは……。

先日、メサイヤの松沢さんを襲撃してラングッズをゲットしようと思ったのですが、ラングVの発売日まで日にちがあるため、どうもグッズが少ない……。それでもテレカやマウスパットなどがゲットしてきました。

今度は5月くらいに松沢さんに不意打ちをかけようと思うので、プレゼント発表はもう少し待ってね（泣）。

ところで次回は、ラングキャラ・ゲームアイデアコンテストの発表を予定してます。

これは今までのラングッズをメインにプレゼントしようかと思うので、今回のようなプレゼント未定は避けられる……はず？

メサCANネットワーク ON サタマガ

第7回【東京ゲームショーはありがとう　の巻】

というわけで、無事東京ゲームショーが終わりました。

メサイヤブース及び「川上とも子のメサCANネットワーク」の公開録音に来ていただいた方、本当にありがとうございました。公開録音には、本当にたくさんのリスナーさんに集まっていただけて、ホントにうれしかったです!!

来ていただいた方も来られなかったみなさんも、次の機会にはぜひお会いしましょう!!　ジョンのかぶりものが見られるかも!?

これから番組は、4月の改変期を乗り越えて、おまけに東京へのネットもスタートするということで、今まで以上に頑張っていきますので、これからもよろしくね!!

というわけで、簡単ですが、今回はゲームショーのお礼まで。

（ジョン松沢）

<川上さんから>

いやぁ～みなさん、イベントに来てくれてありがとうございました。リスナーの皆様と初めてお会いできて、川上は大感激です。

これからも「川上とも子のメサCANネットワーク」をリスナーのみなさんと一緒に楽しい番組にしていきたいと思いますので、気軽に**ハガキ**をくださいませ♥

AM KOBE　　毎週土曜日　22：30～23：00
ラジオ日本　　毎週月曜日　24：30～25：00

お便りのあて先
〒650-8580　AM KOBE
〒106-8039　ラジオ日本
「川上とも子のメサCANネットワーク」

祝♥Vイラスト初入荷！

大阪府／佐原 隗

こんなお人形があったら欲しいなっ！　詳しい設定等は、もうちょっとだけ待っててね。

お楽しみはこれから♥ ハガキ待ってるよ!!

イラスト、4コマ、スタッフへのメッセージ、あるいは「V」への期待や「きっとこうなる！」な予想（妄想？）などなど、みんなからのおハガキお待ちしてます。イラストは汚れないよう注意してね。キミ自身の名前、住所も忘れずに。あて先は下～っ！

あて先はこちら!　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部「パショラン」係

SEGA SATURN PRESS!!

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。
お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ!
ゲーム購入計画に役立ててね!!

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」

●ビング●7月発売予定●5,800円●シミュレーション●2枚組●全年齢推奨

完成度 80%

アニメ的な演出と壮大なストーリーで展開される、ドラマティックシミュレーション大作だ。

全3部にわたる壮大なストーリーが今、幕を開く!!

総収録時間約40分のムービーや、TVアニメさながらの演出で、ドラマティックな展開を楽しめる本格派ＳＦシミュレーション。ストーリーは全３部で構成されており、本作はその序章。１本のストーリーの１つのパートにもかかわらず、CD-ROM２枚組と大ボリュームになっている。本格的なアニメーションで展開されるシリアスなストーリーは、本作がシミュレーションであることを忘れさせてしまうほどだ。もちろんシミュレーション部分も凝りにこった演出で臨場感溢れる戦闘を楽しめるぞ。シミュレーション好きはもちろん、メカ・ロボ好きにもオススメできる１本だ。

TVアニメを彷彿をさせる迫力のムービー

総時間40分のアニメムービーは圧巻！ クオリティもTVアニメばりで、もちろんトゥルーモーション使用。思わず見入ってしまうぞ。

プロローグ

舞台は21世紀初頭の日本。テクノロジーは飛躍的に進歩しているものの、日常生活はさして変わらず、人々は平穏な日々を送っていた。そんな中、民間人の消滅や怪物騒ぎといった不可解な事件が世間を騒がせ始め、警察は独自にこれを捜査、解決する機関を設立。人型アーマーを駆使し、事件の解決に動き出した。

オープニングパート

各話はまず、ムービーとテキストによるストーリーから始まる。ストーリーはテキストで、盛り上がるシーンはアニメで展開。その繋がり方も自然なのでバッチリはまれるぞ。

細かなエピソードはこのようなテキストと画像で進んでいく。

施設内を移動して人物と会話。

時には選択を迫られるシーンも。

アドベンチャーモード

ただ見ているだけではなく、プレイヤーをより引き込む工夫が凝らしてある。基地内などで主人公を自由に移動、キャラクターと会話を交わしつつ進行させるのだ。

TVアニメのような演出 エピソードは全9話

第１部のストーリーは全部で９話のシナリオに分けられており、ＴＶの様に入る話数とタイトル画面など、細かな演出がなされている。主人公の慎と夏美が、怪物と特機隊との戦いに巻き込まれ、日常の生活に戻りたいという本人たちの願いとは裏腹に、前世の因縁に巻き込まれていく、といったシリアスなストーリーが、見事にマッチしたムービーと戦闘によって展開する。

見事な演出と、シリアスなストーリー展開は、きっとプレイヤーを物語に引き込んでくれるだろう。

シミュレーションパート

おなじみの操作系なのでとてもわかりやすい。

攻撃時にもムービーが使われ臨場感をアップ。

戦闘中にもさまざまな演出が施され、ストーリーを盛り上げてくれる。

場面によって、アニメムービーが挿入される。

そして、なんといっても、このゲームの醍醐味はこのシミュレーションパート。システムは、ユニットを選択し、移動、戦闘などの行動をするといったオーソドックスなものだ。戦闘中に挿入されるムービーを初め、さまざまな演出がプレイヤーの気持ちをさらに盛り上げてくれるのだ。

エンディングパート

シミュレーションパートをクリアすると、そのエピソードのエピローグ的な話や、次への伏線となる話がアニメーションムービーで流れる。戦闘をクリアした後、気分をさらに盛り上げてくれるので、プレイヤーをどんどんストーリーへ引き込んでくれるのだ。

次の話を思わせる展開でプレイヤーを引きつける。思わず続けてプレイしちゃう?

戦いの渦に身を投じる慎となつみ

彼らを待ち受ける運命とは!?

GAME BASIC for SEGA SARURN（仮）

●アスキー●6月25日発売●価格未定●ツール●全年齢推奨

完成度 85%

モノを作る喜びと苦労を味わえる！ 初心者用言語を提供するプログラミングツールソフト。

プログラマーの苦労がわかる？ 本格プログラムソフトの登場だ

初心者にも扱いやすい、比較的簡単なプログラム言語を提供することで、誰にでもゲームが作れるようになる開発ソフト。あくまでゲームではないので勘違いしないように。サターン上で開発、テストを行うのだが、ユーザーの所有しているパソコンと専用ケーブルでつなぐことで、使い慣れたパソコンでの開発もできるのだ。

サンプルプログラムも多数収録！

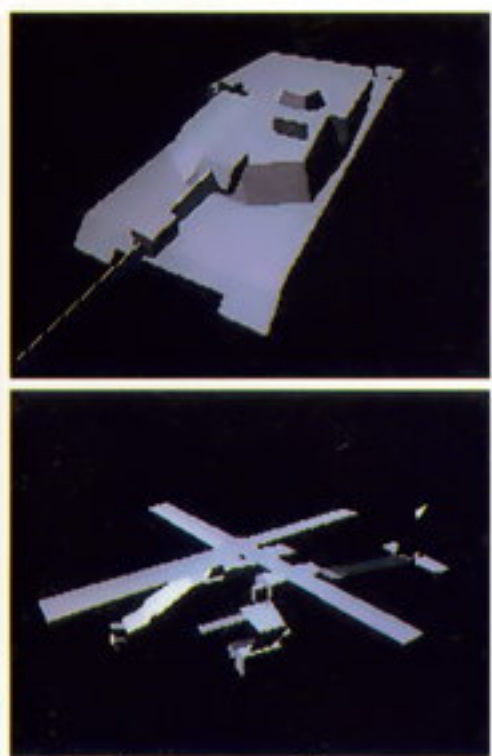
サウンド機能のサンプル・プログラム
1:用語説明
2:サウンド・システムのスペック
3:音色データについて
4:MMLとサウンド命令の使い方
5:サウンド・サンプルを聞いてみよう！
0:終了　【重要】
・サターン本体の音声出力設定がモノラルの場合、パン関連のコマンドは無効です。
番号を選択して下さい。

キーボードがあれば絶対便利！

パッドでもプログラムはできるけれど、アルファベットを入力するのはかなりシンドイ。サターンキーボードがあれば、パソコンと同じ感覚で開発できるので、ぜひこの機会に購入しておこう。

スプライトもポリゴンも自由自在に動かせる

← スプライト・タイプ1
スプライト・タイプ2 ↓
↑ スプライト・タイプ3

ゲームには欠かせないスプライトも、拡大・縮小・回転などのエフェクトをつけることができる。これを使いこなせば、さまざまな演出が可能になる。

モデリングしよう

やはり、みんなはコレがやりたいのではないだろうか。モデリングしたキャラクターを、ポリゴンで表示してグリグリ動かす。膨大なデータをしっかり管理してこそ、立派なプログラマーだ。1度は完全ポリゴンゲームを作りたいよね。

テクスチャーにも凝ってみたい

ポリゴンに貼り付けても面白い！

パソコンとリンクさせ、キャプチャーした画像をサターン用テクスチャーにすることも可能。

こんなもの作ってみたよ

この記事を書く上で何か作ろうと思って、テキストでちょっとしたものを作ってみました。内容は、3匹の犬？にレースをさせて、勝ち犬を予想するというもの。使用している命令は簡単なものばかりで、ちょっと勉強すればすぐに作れるようになるはず。初めは、四角いグラフィックを描くだけで感動するし、それを動かせるようになったらさらに感動する。そうなれば、徐々にステップアップしたくなるというもの。今度はスプライトやポリゴンに挑戦しようっと。

タイトルはこんなもん？

最初は文字だけだったけど、タイトルバックに赤い楕円と、レース場の芝生を簡単に描いてみた。

DOG RACE
PRESS BUTTON

```
50 LINE (30, 90)-(300,100),BOXC,BF
60 LINE (30,115)-(300,125),BOXC,BF
70 LINE (30,140)-(300,150),BOXC,BF
80 LINE (40, 80)-( 40,160),8111,BF
90 CIRCLE (160, 50),( 80,10),255,F
100 LOCATE 15,5
110 PRINT "DOG RACE"
120 LOCATE 13,20
130 PRINT "PRESS BUTTON"
140 A$=INPUT$(1)
150 COLOR 6
160 LOCATE 30, 9
170 PRINT "1:HAPPY"
180 LOCATE 30,12
190 PRINT "2:BOMB"
200 LOCATE 30,15
210 PRINT "3:SAKURA"
220 COLOR 7
230 C1=35
240 C2=35
250 C3=35
260 GOSUB *DOG1
270 GOSUB *DOG2
280 GOSUB *DOG3
290 LOCATE 13,20
```

DOG RACE
1:HAPPY
2:BOMB
3:SAKURA
INPUT 1-3

1着でゴールする犬を予想する。色と名前も付けてみたよ。

レース開始！

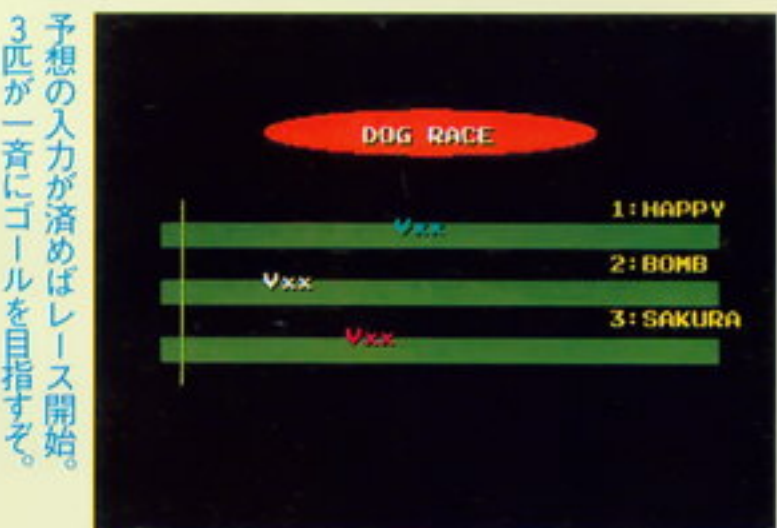
予想の入力が済めばレース開始。3匹が一斉にゴールを目指すぞ。

結果は……？

WIN

見事予想が当たれば、WINの文字が。

LOSE

外れればLOSE。文字を拡大表示してみたぞ。

簡単に作れちゃう

ルパン三世 ～ピラミッドの賢者～

完成度 60%

●アスミック・エースエンタテイメント●7月発売予定●5,800円●アクション●全年齢推奨

日本人なら誰も知っているであろう「ルパン三世」が、ポリゴンアクションゲームで登場。

今度は3Dアクションで、お宝いただきに参上!! by ルパン三世

おなじみの「ルパン三世」が、ポリゴンを駆使した3Dアクションで登場。新たに発見された、地下に「逆ピラミッド」を持つ不思議なピラミッド。そこに隠されたお宝が今回ルパンが狙う獲物。しかし、そこにはありとあらゆる所に罠が！　軽快なルパンアクションを駆使し、それらの罠を逆に利用しながら、銭形や追っ手を振り切ってお宝を盗み出せ！

迫り来る追っ手を、罠へ誘い込んで振り切っていく。機転を効かせてうまく逃げ切れ。

おなじみ次元、五右衛門もポリゴンで登場。アニメばりのチームワークも？

アニメさながらの軽快なアクションは、ポリゴンになってももちろん健在だぞ。

もちろん、ゲーム中にはアニメムービーも挿入される。制作は、アニメシリーズの東京ムービー新社なのだ。

銭形のとっつぁんも、もちろん登場する。ゲーム中でも、ルパンを追って右往左往することに？

おなじみのキャラが総登場するとなれば、気になる声優陣。もちろん栗田貫一らのオリジナルキャストだぞ。

ストーリーは書き下ろし。アニメと遜色ない、新たなルパンストーリーがゲームで展開されるのだ。

クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～

完成度 90%

●ワークジャム●6月25日発売●6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

今までも、誌上で何度か紹介してきた本作。今回は新たに入手した第4話の内容を紹介しよう。

7つの難事件が、君の頭脳に挑戦する!!

全7話、CD-ROM 2枚組という壮大なシナリオ量、32,000色モードで描かれた美しいグラフィック、そしてその情報量を高速で処理するために独自に開発したシステムなど、ゲームはもちろんのこと、大ボリュームの内容が楽しみな本作。主人公、黒須剣を初めとした推理物とは思えないライトなキャラクターとは裏腹に、内容は本格派。今までにないアドベンチャーを楽しませてくれそうだ。

超美麗グラフィック と 驚きの処理速度

美しいグラフィック、全く気にならない読込時間など、快適にプレイできるよう配慮されている。

3話に登場した女子高生たちと遊びに来たリゾート地でまたしても事件が発生！

黒須に憧れる女子高生、千絵里の水着姿。4話はそういう意味でもいい感じです。

第4話／紺碧の記憶

相棒の友子とは、旅先でも相変わらずこーんな感じの黒須。

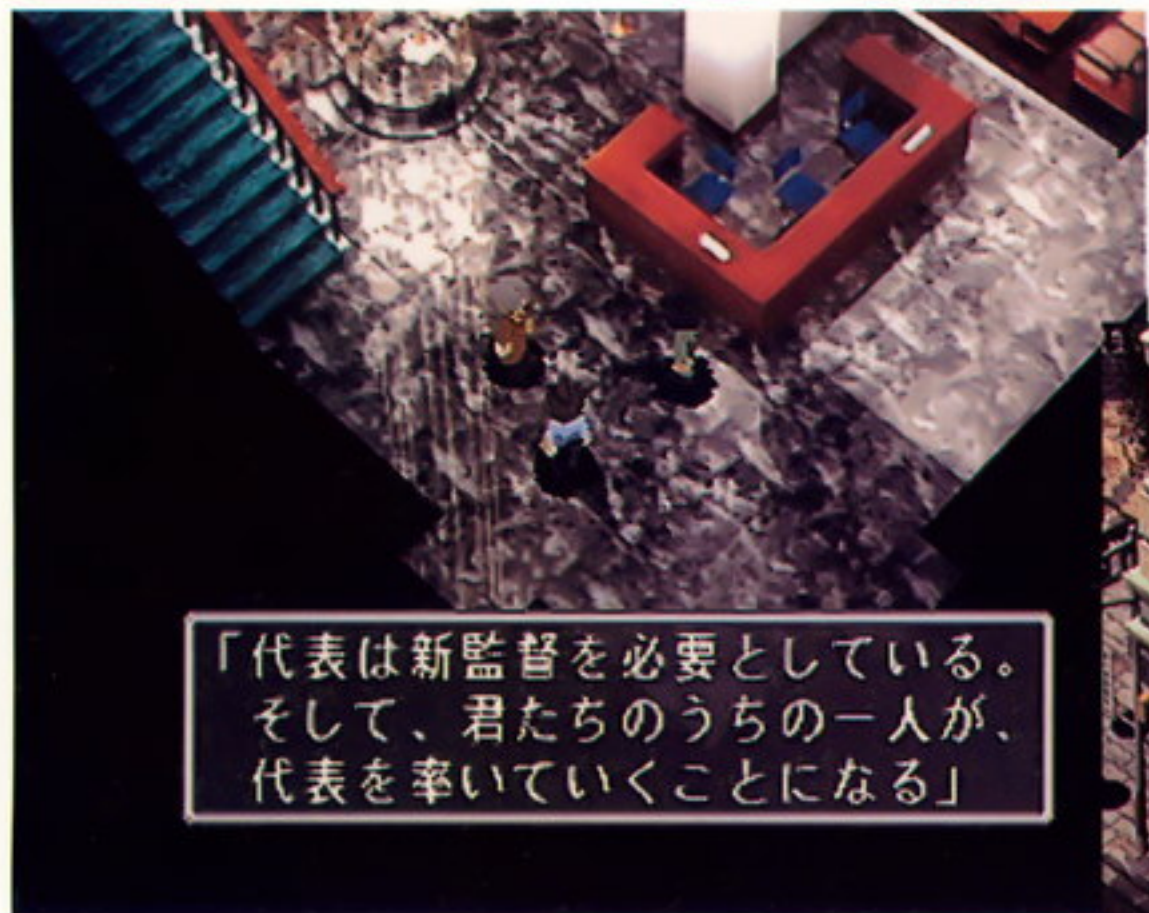
夏のある日、黒須は相棒の友子や、前の事件（3話）で知り合った女子高生の千絵里、まゆなと共にリゾート地へ骨休みにやって来る。しかし休暇を満喫している黒須の元にまたしても殺人事件の知らせが。しかも、いあわせた作家の推理合戦に……。

低迷する日本を救える人物

Pre-story & Opening-scenario

日本サッカー界、最後の切り札

元日本代表選手の主人公は、選手時代には果たせなかった夢、インターナショナルカップ（サッカー世界大会、通称Ｉ杯）での優勝を実現するため国際監督として活動を開始した。日本はまだＩ杯の本戦に出場すらできていない。初出場が期待された今回も、アジア最終予選でまさかの敗退。日本サッカー協会は、再出発に向けて２名の監督候補をリストアップしていた。その２人とは……。

「代表は新監督を必要としている。
そして、君たちのうちの一人が、
代表を率いていくことになる」

日本サッカー協会に呼び出された主人公とライバルのスナザワ。この２人は日本代表チームの監督候補として協会が選んだ最後の切り札であった。

スナザワ
「それをいうなら監督の無能が
あのチームの不運だったな」

元監督の無能さを訴え、インターナショナル杯本戦出場を目標に掲げるスナザワ。

「ところで、
代表監督の話は
どうだったの？」

一本の電話が……そして、

「協会からあなたに
来てほしいって
連絡が入ったところよ」

日本代表チームの監督になろう！

世界初 サッカーRPG

Become the coach for the national team!

徐々に全貌が明らかになってきた「日本代表チームの監督になろう！」。今回はオープニングのストーリーを中心に紹介しよう。

完成度 80％

●セガ/エニックス
●6月発売予定●価格未定
●サッカーRPG
●全年齢推奨●１人プレイのみ

メーカーから一言　セガとエニックスがタッグを組んでお届けするサッカーRPGは単なる２ジャンル融合ゲームではなく、スポーツRPGと言う新ジャンルの確立を目指す第一歩です。従来のサッカーゲームとは違った面白さを提案しますのでご期待ください。（広報・山本）

Event

イベントの一部も公開！

ライバル・スナザワの挑戦状

主人公の選手時代からのライバル、スナザワ。日本代表監督に就任した主人公に対抗して他国の監督になったスナザワは、日本サッカー協会を通して主人公に遠征試合を申し込む。ともに日本人監督、そして宿命のライバル同士の対決とあって、日本中で注目の一戦となる。もし負ければ監督としての評価にも影響が……。ちなみに、結果による国民感情の変化はニュースで報じられる。

試練の世界遠征ツアー

サッカー協会の提案で、世界遠征ツアーが組まれた。アメリカ、モロッコ、南アフリカ、オーストラリア、そして韓国へと、世界を一周する壮大なスケールの遠征である。特に、韓国戦では韓国代表の許（ホ）監督と出会い、日韓のライバル意識を剥き出しにした激突が見られるだろう。もちろんこの遠征での対戦結果によって監督としての評価も変動し、２年おきの契約更改に影響する。

自分の息子を代表選出!?

主人公には妻子がいる。妻の名はムツキ。そして、息子の名前はプレイヤーが登録する。この息子はゲーム開始時には子供だが、ゲームが進むとともに成長していき、サッカー選手として代表に参加することになる。しかも、主人公が彼にどう接するかによってFW・MF・DF・GKのどのタイプで登場するかが変化するのだ。日本代表監督として息子と世界を目指すこともできるし、他国の監督になって親子対決をすることも……。

それはあなたしかいない!

監督候補に選ばれたのは主人公、そして主人公のライバル、スナザワだった。協会に呼び出された2人は、今回の日本の敗退劇について意見を求められる。前監督の無能ぶりを糾弾し、I杯本戦出場を自信を持って約束するスナザワ。だが、主人公は頭を振った。主人公の目標はI杯の優勝だったのだ。──そして後日、主人公は協会から監督就任を要請される。

専属コーチ・カドワキ

会長
「カドワキ君は、頼れる男だ
君の助けとなるだろう」

監督となった主人公は専属コーチのカドワキという男を紹介される。

祝 代表監督就任!!

「我々、サッカー協会は
代表を君に任せることに
決めた。これは正式決定だ」

Scenario Check! 新生日本代表の船出

本作の物語はインターナショナル杯最終予選で日本代表が敗れ、次の大会へ向けて再スタートを切るところから始まる。言わば“ドーハの悲劇”を経験した4年前の日本のような状況だ。ここで、協会がI杯本戦出場を目標とするスナザワではなく、主人公を選んだことには、何か理由があるらしい。その理由は不明だが、ここに日本サッカーの将来に対する制作者のメッセージが込められているのかもしれない。

一方、スナザワは……

厳しく選手を育てることで定評のあるスナザワは、日本代表監督就任に自信を持っていた。だが、協会が選んだのはスナザワではなく主人公。主人公を激しく逆恨みしたスナザワは、協会から出てきた主人公に対し、捨てゼリフを残して去っていく。

「くそっ、
これで勝ったと思うなよ」

カントクというおしごと In the football association

監督は選手の育成や指揮だけでなく、実務的な仕事もしなければならない。特にサッカー協会での行動や監督契約はゲームでの展開をも左右する重要な要素になっている。そこで、ここでは試合やストーリーから離れた監督としての仕事を見てみることにしよう。

協会での報奨金の交渉画面だ。主人公が希望する報奨金額を入力すると、協会側からはその金額に応じた対戦国を提示してくる。これが気に入らなければ、対戦国や報奨金を変更できる。そして、この親善試合に勝てば報奨金をもらえるのだ。

協会との交渉

協会では試合での報奨金の金額、施設の増強、地元での大会誘致を交渉することができる。もちろん、I杯を誘致することも可能だ。

アルゼンチンからオファーが!強豪国の監督になるチャンスだ!

監督契約

代表の監督は2年契約。監督としての行動は1年ごとに評価されるので、低い評価を受けると1年で途中解雇されることも。もちろん、高評価を受ければ2年目も監督を続けられるし、契約期間終了後に再契約もできる。また、この時にオファーがあれば、他国の監督に転出する道も選べるのだ。だが、契約の条件を達成できずに監督を解雇され、他国からもオファーがなかった場合は、その時点でゲームオーバーとなる。

五項目を評価

協会側が提示する契約条件は5項目で、5角形のグラフで示される。契約満了時には、ここに監督の契約達成率のグラフが重ねられ、契約を達成できたかどうかが一目でわかるようになっている。

名選手を探せ!!

世界各国には“名選手”と呼ばれるサッカーのスーパースターがいる。彼らは一般の選手よりも高い能力を持ち、専用のアイテムを装備することができる。彼らは主人公が監督に就任した国で仲間にすることができ、監督が他国に移籍した時には、移籍先に帰化してきてくれるのだ。

サッカーゲームにアイテムがあるなんて!

Shopping

ウェアや用具の技術革新によって競技レベルが向上するというのは、スポーツの世界ではよくあること。本作では、選手や監督の能力を上げるアイテムが登場する。スーツ類を装備すると監督の交渉能力がアップするなど、それぞれ固有の効果を持っているのだ。

アイテム	価格
あかぎのスーツ	150G
ミッソーのスーツ	300G
G・ヘルサーチョ	500G
スワローテイル	900G
インテリジェンス	1100G
さくしのせびろ	1500G
ネゴシエイター	1750G
ハイネゴシエイト	2500G

冒険者養成学校

そこは英雄を夢見る少女が集う
技術と勇気の修練所

剣と魔法とその他いろいろな不思議がまだ輝きを失っていない、とあるファンタジーの世界。ここには近隣諸国でも有名な、ちょっぴり変わった学校がありました。『冒険者養成学校』。その名の通り、冒険者を志す生徒たちに必要な技術と知識を授ける教育機関です。在学期間は3年間。そのうちの2年半の基礎講習を終えたところ、残る半年の“実習期間”から物語は始まります。実習＝一人前の冒険者と同じく、依頼を受けてそれをこなすこと。どんな仕事を引き受け、半年後、どのような結末を迎えるのか。それはプレイヤーであるあなた次第なのです。

半熟の卵たちがんばる！

英雄志願

-Gal Act Heroism- ®

ゲームの舞台となる冒険者養成学校は女子校。たくさんの半人前冒険者がいるけれど、プレイヤーが操作できるのはこの3＋1（1人は妖精）だけなのだ。

あこがれの『英雄』目指して冒険をくり返す。最初は小さな頼み事から、少しずつ大きな仕事へと。“竜退治”なんて大それた依頼はまだいらない。英雄になるために、英雄らしからぬライトでポップな日々を送る冒険者たち。半人前の少女が一人前の戦士になる日は、はたして来るのでしょうか…？

完成度 100%

●マイクロキャビン
●'98年4月16日発売予定
●6,800円
●RPG●全年齢推奨

メーカーから一言

英雄志願のアニメ部分で作画監督を担当してもらったのは、平山まどか氏。某日本全国を旅して女の子と仲良くなるゲームのTVアニメ版でキャラクターデザインを担当するほどの活躍ぶり。才能の先物買いって感じ。（第三研究開発課・セタニャン）

教官の何気ない一言が凸凹パーティを生んだ

卒業まであと半年に迫ったある日のこと。一人前の冒険者と同じく町で依頼を受けるよう命じられた生徒は、３人１組でパーティを組むことになりました。日頃から仲のいい者。お互いの実力を認めあう者。次々と決まる中、なぜか声のかからない３人……かくして、決して仲のよくない凸凹パーティーは誕生したのです。

・・・そうだ、これも何かの縁よ、アヤメさん、ルリアさん、メイさんの３人でパーティーを組んだらどうかしら？先生からのて・い・あ・ん☆」

取り残された３人に向けられた教官の優しい(？)お言葉。最初はイヤがっていた３人も仕方がなく……？

プリシラ
パーティを組んだ養成学校の生徒を見張るお目つけ役の妖精。戦闘には参加するが、基本的に冒険の手助けはしない。

ルリア
魔術に長けたエルフ族の血を引く少女。可愛らしい外見に似あわず自己主張が強く、時にわがままな一面を見せることも。

メイ
おっとりとした性格で、重度のメカフェチ。戦闘でも自作したメカを使って戦う"メカ召喚"という技を使うことができる。

アヤメ
本作の一応の主人公。サムライとしての卓越した実力が他のメンバーを敬遠させ、お荷物パーティを受け持つことになる。

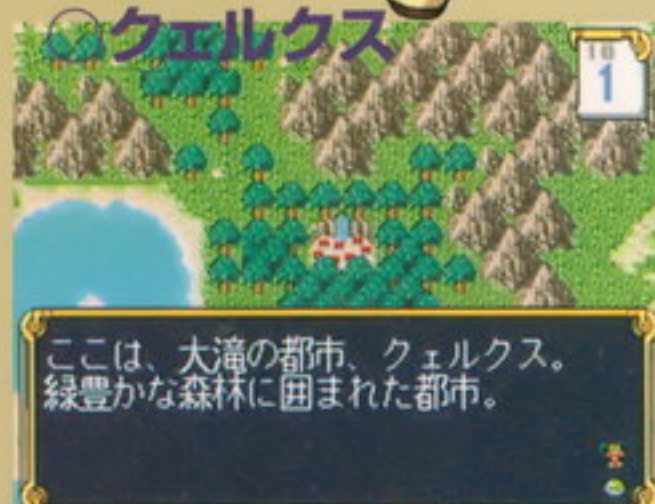
首都と3つの近郊都市

◎ホームタウン

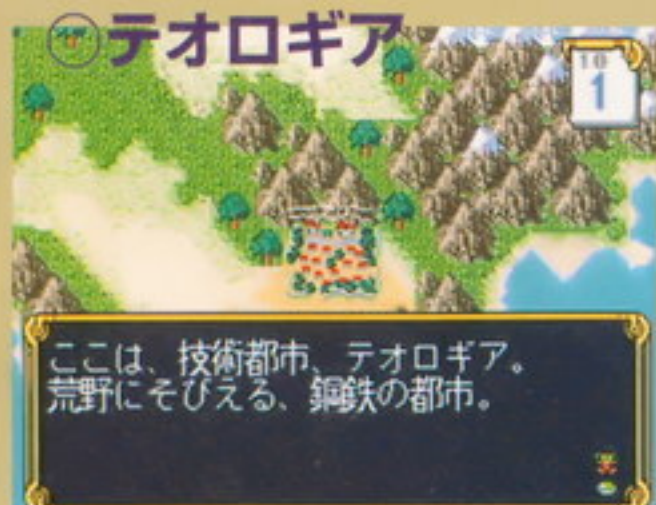
今、見えているのが、ホームタウンと呼ばれる、この島の中心的都市。この島を冒険する者達にとっては、まさに故郷となる都市である。

冒険の始まりとなるこの島国の首都。冒険者養成学校をはじめ、各種施設が取りそろっている。

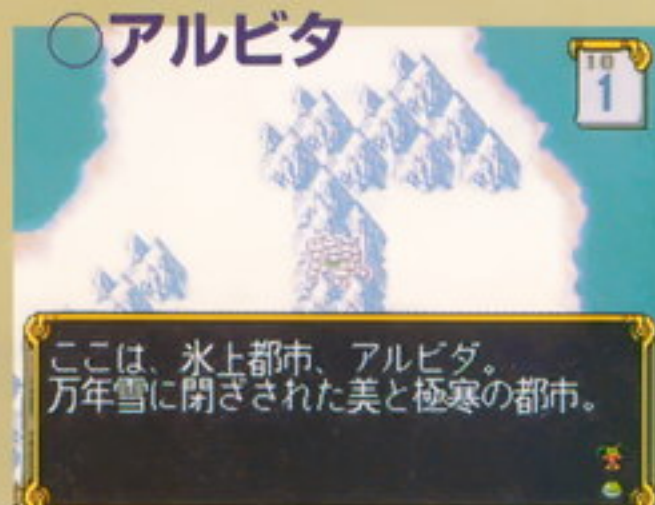
◎クェルクス

ここは、大滝の都市、クェルクス。緑豊かな森林に囲まれた都市。

ホームタウンよりほど近い緑に囲まれた都市。比較的、安価な品と難易度の低い依頼が多い。

◎テオロギア

ここは、技術都市、テオロギア。荒野にそびえる、鋼鉄の都市。

ホームタウンの東に位置する技術都市。メカ召喚に必要なパーツをあつかっている町。

◎アルビタ

ここは、氷上都市、アルビタ。万年雪に閉ざされた美と極寒の都市。

ホームタウンよりもっとも遠くに位置する都市。難易度の高い依頼が多く、売ってる品も高め。

英雄志願
-Gal Act Heroism-®

その世界構成を知る

１つの首都と３つの近郊都市からなる島。それが「英雄志願」の舞台となる王国だ。各都市にはそれぞれ特色があり、売っている品物や依頼内容などにそれが現れている。色々と巡って、自分の目で確かめるとよいだろう。ただし、気をつけなければいけないのは卒業までの"半年間"という期限。都市から都市への移動は最も時間を浪費する部分なので、あまりに無駄な移動をくり返していると……。

乗り物を入手せよ!

都市間の移動を大幅に短縮するアイテム。それが自転車をはじめとする様々な乗り物だ。これらはすべて、依頼をこなす過程で入手することが可能。なるべく早い段階で手に入れたいものだ。

卒業までの期間は半年しかない

上でも少し触れたが、時間を消費するのは何も移動だけではない。極端な話、ただ町中をうろついているだけでも日数は無情に過ぎ去っていってしまうのだ。半年という厳しい期限。何らかの成果を残すことができるか!?

120G

Ayame

旅立つ前に知っておきたい
新米冒険者心得

冒険者ギルドの掲示板にある様々な仕事の依頼。もちろん、半年という期間制限があるから、とてもじゃないけど全部はこなせない。簡単ならば報酬は安く、難しければそれは成長へとつながる。得られた名声と能力により、半年後に迎える結末。どんな依頼を受けるのか、引いては彼女たちの未来を決めるのは、プレイヤーであるあなた自身なのだ。

ゲームの基本的な流れ

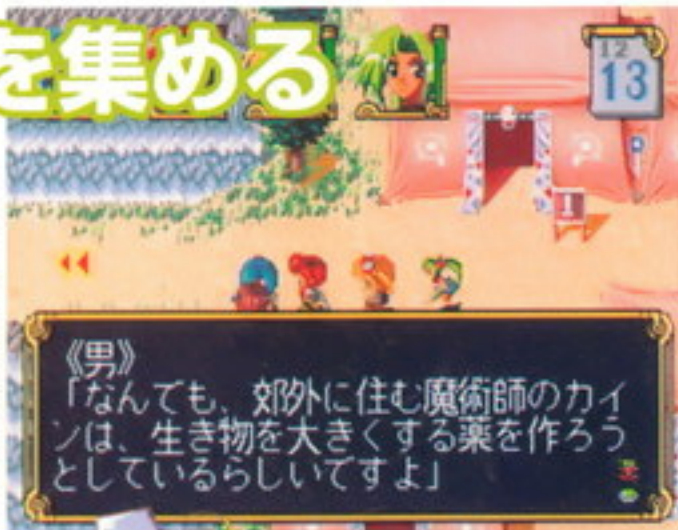
1.依頼を受ける

2.依頼をこなす

3.報酬をもらう

町の中でできる冒険準備のあれこれ

情報を集める

依頼の基本は冒険者ギルドの掲示板だけど、ときには町の人から直接頼まれることも。人々のお話に耳を傾ける地道な努力が大切だ。

武器・防具を買う

装備品を整えるお店。戦闘に役立つ（＝攻撃力、防御力上昇）ものがほとんどだが、まれに容姿や色気などが上昇する品もある。

商品名	特記事項	値段
スピア		680
偽ムラマサ		300
偽マサムネ		500
小烏丸		600
桜吹雪		855
雪見度会		1150
備前長船		1485

道具を買う

HP回復、ステータス異常回復など冒険を助けるアイテムが取りそろえてある。回復魔法のない本作では重要度が高いお店である。

商品名	特記事項	値段
パン		5
干し肉		15
回復薬		45
解毒剤		20
解放剤		20
目覚剤		20
鎮静剤		20

メカを買う

ホームタウンとテオロギアにあるメイが世話になる店。各種メカ用品を取扱っており、ここを訪れないとメカ召喚の技能は使えない。

商品名	特記事項	値段
ヘッド弐		400
ヘッド参		900
ボディ壱		100
ボディ弐		400
ボディ参		900
フット壱		100
フット弐		400

テクニックを覚える

戦闘で使う様々なテクニックを覚える。戦闘の項目で詳しく解説するが、これを習得しないといつまでたっても戦闘で苦戦するはめに。

冒険者だって女の子なのです♥

テクニック～戦闘の命運を握るもの～

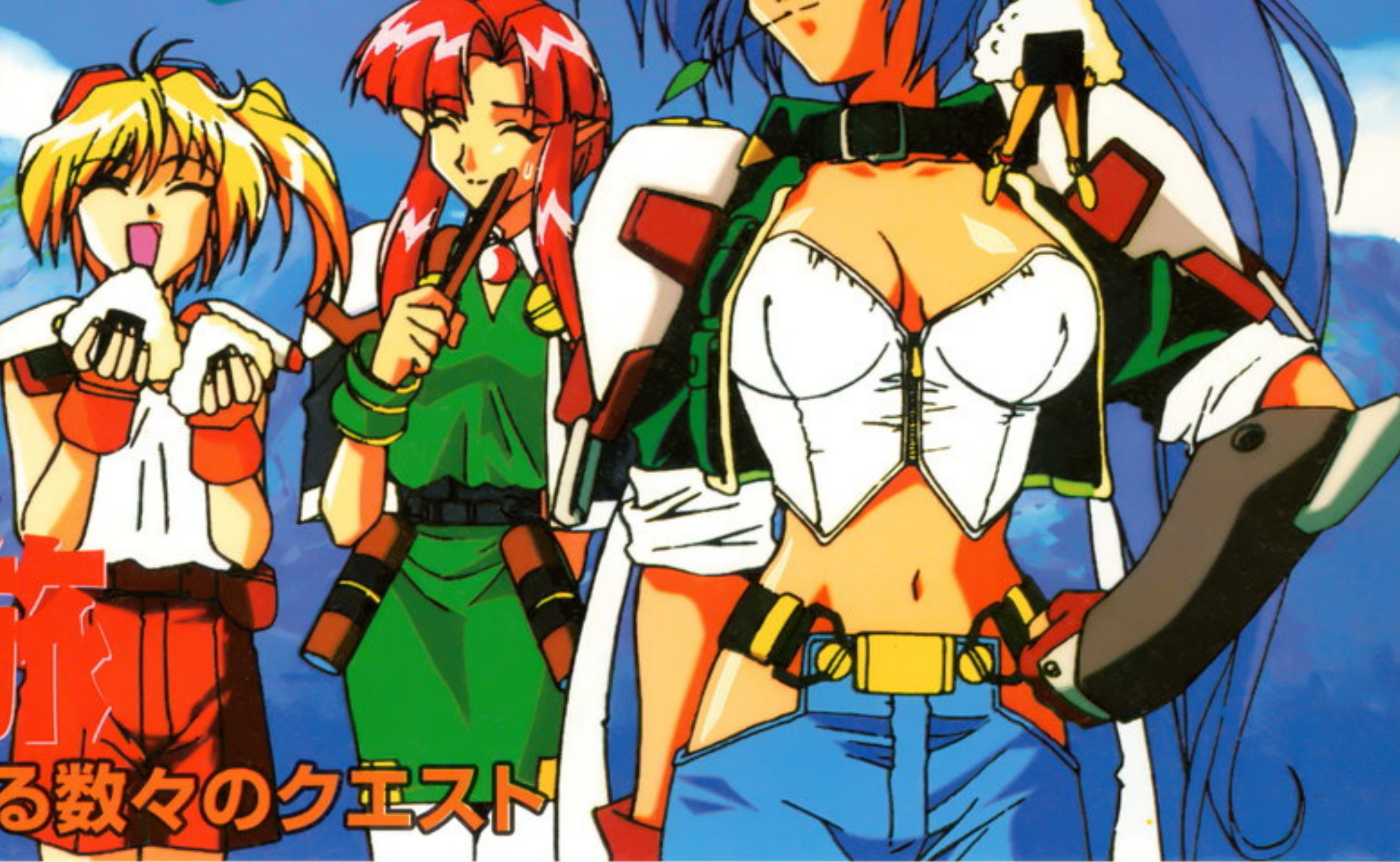
本作の戦闘はいわゆるポイント消費制。テクニックとは攻撃の“種類”のようなもので、基本的に威力の高い（＝全体攻撃）ものほど消費ポイントも大きい。もちろん最初は数個しか覚えてないので冒険中に修得する必要があるだろう。

ポイントのある限り何回でも攻撃可能というシステム。消費ポイントの少ないテクニックを連発するのも戦術のひとつだ。

旅は道連れ 腹が減っては戦はできぬ!?

謎解きがメインとなる古代遺跡探索のお仕事。あなたの頭脳が試されるかも。

プレイヤーに依頼される内容はそれこそ十人十色で千差万別！　人捜し、護衛、探索、事件の捜査などなど、一筋縄ではいかないものばかり。キャラクターが強いだけでは解決できない。あなたの頭のやわらかさも要求される困難な仕事の数々。そんな依頼の中から例として２つほどご紹介。ゲーム発売直前、メイン要素の雰囲気だけでもつかんでほしい。

冒険の旅
3人娘を待ち受ける数々のクエスト

実験助手募集

クェルクスの町外れに住む若き研究家のカイン。彼は自然災害による被害を少しでも減らすべく、穀物を大きくする成長剤を研究しているらしい。その実験に必要なフェアリーを、パーティのお目つけ役プリシラを拝み倒して連れていったアヤメたち。実験に必要な鉱石を探すため、近くの洞窟探索に駆り出されるのだが…。

成長剤の効果を試すため、小さなフェアリーを探していた若き研究者カイン。

鉱石のある洞窟内はあちこちで道がふさがれている。爆弾で岩をふき飛ばせ！

悪戯に困っています

ホームタウンの闘技場で活躍するミントは大人気の剣闘士。けれどそんな強い彼女も、最近はファンからのイタズラに困っているとのこと。さっそく真相解明に乗り出したパーティは、恐るべき陰謀を知ることになるが…。

陰謀のすべてを知り、闘技場に乗り込む３人。猛獣が現れると思っていた観客たちは大いに驚く。

計画の内容とは、爆弾を使って闘技場をふき飛ばすというもの。首謀者のセンデロを止めるため戦いを挑む。

CHECK! 中にはこんな依頼もある!

依頼といっても冒険ではなく、町中で決められた仕事をしてお金をもらうものもある。気分はアルバイト!?

CHECK! 値段交渉で報酬アップ!

提示されている報酬額は交渉次第で値をつりあげることが可能。ただし失敗すると値切られてしまうことも。

CHECK! ライバルの妨害に負けるな

依頼の途中でライバルの妨害が入ることがある。戦って勝つ以外に、このお邪魔虫を退ける方法はない？

格闘ゲーム→格闘技ゲームへ

サバキ

完成度100%

●マイクロキャビン●4月16日発売予定
●5,400円
●対戦格闘●2人まで対戦プレイ可能

メーカーから一言

読者の皆様、こんにちは。暖かい春がやってきて少し活動的になってきた今日この頃です。プログラマーの方の影響なのか、最近無性に組手なんぞやりたい気分な日々を送っている私は、サバキまくる毎日です。さぁ、みんなもサバこう！（万屋　東山）

サバキプラクティスで自分を鍛えろ

今週紹介するのはゲームの最重要テクニックである「捌き」を練習するためのプラクティスモードの情報だ。このモードに突入するとまず文章でひととおり「捌き」に対する説明をしてくれるので目を通しておこう。読み終えたらプラクティスモードに突入だ。

プラクティスでは3つのモードを選択できる。1つ目は当たり判定表示モード。このモードにしておくと自分や相手がどこをガードしているのか、またどんなタイミングで捌いているかが一目でわかるようになる。2つ目はスローモード。読んで字のごとく、動きがゆっくりになるのでどのように攻防が進められているかをじっくりと研究することが可能。最後は攻撃ありモード。普通のプラクティスと違って相手が率先して攻撃を仕掛けてくるので、さらに実戦に近い感じで練習できる。この3つを組み合わせることも可能だ。

上段、中下段の捌き方向さえ間違えなければどんな攻撃でもさばけるのが特徴。冷静に攻撃を見極めろ。

攻撃目標になっている個所はボールがつき、ヒットすると赤くなる。

黄色いマークが捌きのマーク。格闘技の流派によっては2発め、3発めまでコンビネーションが入るので、有効な連携を探してみよう。

フェイントにも必ず反応するので、その効果をしかと見ておくべし。

SAVAKI（捌き）の使い方は？

能動的防御といえる捌き。これを使いこなすことで自分の攻撃チャンスは何倍にも膨れ上がるのだ。そこでいかに捌きを使うタイミングに持ち込むかが重要になってくる。ここではその駆け引きを紹介。

パターンA

ナチュラルに相手の攻撃を読んで、機敏に反応する。捌きの受付時間は短いので入力タイミングが重要になる。体で覚えよう。

パターンB

捌いた後はすぐに攻撃。だが相手の捌き動作を誘うためにフェイントを織り交ぜておくと攻防の流れを掴みやすいぞ。

例外もアリ

飛び蹴り系の技は捌かれると自動的にダウンとなり、ダメージを受ける。

コンビネーションを食らっている最中でも捌けるが、反撃は確実ではない。

流派の違い、戦い方をチェックせよ

空手

ここでいう空手はコンビネーションも多用する現代空手と思われる。平均的な強さだが、前へ前へと出る攻撃には見るべきところあり。攻撃力の高い技と出の早い技を交互に織り交ぜてHPを奪おう。

回転しながらの肘打ちを使うなど、器用な一面もあり。

豪快な蹴りで相手を固めることも可能。

テコンドー

テコンドーといえば踵落としが定番。

攻撃力が低いので、時折大技を混ぜると良い。

華麗な足技でのコンビネーションがキモであるテコンドー。「足のボクシング」の異名をとるキックの連続攻撃はこの作品でも威力を発揮している。1回の攻撃で6発の攻撃が可能。相手のガードを揺さぶれる。

ムエタイ

ムエタイの攻撃の中心になるのはやはり接近戦でのヒジ打ちとヒザ蹴り。つねに密着することで攻撃をわかりづらくしながらネチネチと攻撃をしていこう。遠距離からの奇襲攻撃も効果があるぞ。

鍛えられた肘打ちが、相手の体を切り裂く。

相手のフトコロへ飛び込む膝蹴りも効果あり。

ジークンドー

パンチよりキックのほうが使いやすいか。

平均的な能力値だが、多少スピードが速い。

ジークンドーは相手を牽制しつつ攻撃する「ストッピング」という技術が発達している流派だ。ゲーム中では総合格闘技の色をひそめ、2段蹴り、3段蹴りなどのサイドキック系をメインに戦うようだ。

伝統空手

こちらの空手は古来琉球(今の沖縄)に伝承される「唐手」とよばれるものがベースになっている。どっしりと安定した構えから繰り出す重い突きは相手にかなり大きなダメージを与えることができる。

空手といえば中段追い突き、というぐらい。ゆえに強力。

捌いてから強力な一撃、がベストの戦い方。

ボクシング

とにかく手数が多い。もしかしたら最強?

ダッシュからのアッパーはけっこう強力だ。

他の格闘技と違いキックは無いものの、洗練された顔面とボディへの攻撃は相手に息をつかせる暇も無い。相手の攻撃を捌くことで、その後の攻撃が3発まで確実に入るなど、スピードもばっちり。

フリースタイル

特に型や練習形態をもたない、力任せの戦いを好む流派。特に技というものはなく、殴る蹴るという語感がしっくりくる。スキは大きいものの、当たれば大ダメージ確実なうえ、リーチも長く戦いをリードしやすい。わかりやすい。

なんとジャンプ攻撃はドロップキック。威力も高い。

とにかく技の出が遅いので、上級者向け。

トーナメントの果てに待つものは・・・

各流派との対戦を進めていくと、最後に謎のマスクマンが現れる。優に2mを超すであろう巨体から繰り出される攻撃は、無骨ながらもすさまじい威力と信じられないほどのスキのなさで襲いかかる。コイツを倒すのは至難の業だが、冷静に対処すれば道は必ず開けるだろう。真の格闘技王への道のりは楽なものではないのだ。

かすったぐらいでもタダではすまない破壊力。

有効な攻撃は間合いを取ってからの飛び蹴り。あとは逃げ切れ。

クリアすれば同じ流派のキャラクターが増える。挑戦あるのみ。

なぜ「SAVAKI」なのか

従来の格闘ゲームは格技をフューチャリングしたものであっても、そのキャラクターの技の要素、もしくはベースでしかなく、そのゲームに合うようデフォルメされたものでしかなかった。だが、このゲームの中ではキャラクターの名前も出ず、ただ格闘技の流派があるのみだ。そしてシンプルなゲームシステムの中でその流派を一番明確に理解できる技のみを選んでプレイヤーに提供しているのだ。この点を見ればむしろ格闘技シミュレータと表現したほうがわかりやすいかもしれない。だがすべての打撃が2択をはらむ攻防であるがゆえに、格闘ゲームの最大の魅力である「読みあい」をも併せ持っているのだ。両者のエッセンスの融合がこの「SAVAKI」には存在する。

クリアすると使える同流派のキャラクター。

格闘技の理念でゲームを制作した、と考えるといい。

同じ流派でも選手によって技が変わるところも良い。

飛び蹴りだけでもこのとおり。技性質まで違う流派も。

マップクリアで新たに出現する仲間と4人のボスキャラを大公開！

BOMBERMAN WARS

完成度 100%

●ハドソン
●4月16日発売●5800円
●テーブルゲーム
●全年齢推奨

メーカーから一言　ターン制を採用した「ボンバーマンウォーズ」では、キミの知力が試される！ 5人のキャラを操り、悪の"ダークボンバー"を倒せ！ バトルモードは1対1のガチンコ勝負！ キャラの特殊能力を完全に把握し、友達を罠にはめ、勝利せよ！ ドカーン!!

ボンバーマンウォーズ

戦略を考え戦う、ターン制のテーブルゲーム「ボンバーマンウォーズ」。今回は4人のボスキャラ「ダークフォースボンバー」を大公開!! さらに特定のマップをクリアすると新たに加わる仲間ユニットや、高レベルの難解ステージなどを紹介していくぞ！

特殊能力を身に付けている新ユニットが続々登場！

特定のステージをクリアして、ボンバーキングたちの拠点であるボンバー城に戻ると、訓練場に新たな仲間ユニットが出現する。今回はその中から、4体の追加ユニットを紹介しよう。なお、追加ユニットは、どれも「空中を移動する」「設置された爆弾を動かす」といった特殊能力を身につけている。それらの能力をうまく利用して、難解なステージをクリアしていこう。

ボンバーアーチャー

「盗賊の森」をクリアすると加わるユニットで、爆弾の爆発を早める能力を持っている。攻めるときに力を発揮するタイプだ。仲間と組んで行動すると、攻撃のバリエーションを増やせるぞ。

弓矢で爆弾のカウントを1つ減らすことができる。

ボンバーモンク

ユニットを蹴り飛ばす能力を持つ。その能力をうまく使えば、足の遅い味方を大きく前進させたり、爆発寸前の爆弾の前に敵を移動させたりすることができる。「修行の塔」クリアで出現。

敵や味方のユニットを蹴り飛ばして移動させる。

ボンバージャイアント

巨体を揺るがして移動する怪力自慢のボンバーマン。隣接している爆弾やユニットを、自分の前後左右のマスへ任意に移動させることができる。邪魔なモノがあるときは、彼の出番だ。

「巨人の街道」をクリアすると出現するユニットだ。

ボンバーフェアリー

「妖精の泉」をクリアすると仲間になるボンバーマン。空を飛べるので、水面や溶岩の上を自由に移動することができる。彼女の翼で不利な状況を打破しよう。

他のユニットが進入できない場所もスイスイ移動。

これが手強い敵たちが次々現れる高レベルステージだ！

プレイヤーは、ボスのダークフォースボンバーが守護する「エレメンタルプレーン」を手に入れるため、全体マップの四隅のステージへ進軍することになる。しかし、それらのステージへたどり着くためには、いくつもの難関ステージを突破しなくてはならないのだ。

四隅のステージに近づくたびに、ステージの難易度がアップする。

ギザギザ山

山頂が舞台のステージで、障害物が非常に多い。なかなか相手ユニットに近づけないだろう。

ブルブル山

氷が壁のように立ちはだかるステージ。氷を爆弾で破壊して早々に突破口を開きたいところだ。

カラカラ砂漠

かげろうが立ちのぼる砂漠で戦いが展開する。邪魔な岩を爆弾で破壊して進軍しよう。

ジポング

オリエンタルな雰囲気のステージ。障害物を飛び越えて接近してくる忍者ユニットに注意！

旅立ちの港

港に隣接した船に乗り込んで戦う。空中移動できるユニットが必須となるステージだ。

4人のボスキャラ「ダークフォースボンバー」の全貌に迫る！

アースボンバー

地をつかさどる野人ボンバーマンで、ダークフォースの鼻つまみ的存在。移動力に長けており、決め技として、強力な連続置き（ラインボム）の特殊能力を身につけている。うかつに近寄れない相手だ。

複数の爆弾を1列に並べる特殊能力を持っている。

アクアボンバー

水をつかさどる強靭な魔法戦士で、ダークフォースのリーダー。フォース最強の特殊能力「バミューダセイレーン」を身につけている。この能力が発動すると、なんと付近にある爆弾が消去されてしまう。

こいつは爆発寸前の爆弾を消してしまうのだ。

サイクロンボンバー

風をつかさどる魔女でダークフォースのナンバー3。4人のダークフォースの中で唯一空を飛べるユニットだ。彼女は邪魔な障害物をすべて風で吹き飛ばす特殊能力「コズミックサイクロン」を身につけている。

サイクロンボンバーはこちらの攻撃から逃げ回るのだ。

ファイアーボンバー

火をつかさどる剣士ユニット。ダークフォースのナンバー2だ。こいつが身につけている特殊能力は「ブレイキングファイアー」。発動するといきなり爆弾が爆発するぞ！

爆弾設置の射程が非常に長いところが特徴だ。

乱世を駆け抜けた熱き侍たちの戦いを再現！

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望®戦国群雄伝

ファンの期待に応え、ついに発売！

リリースされるたびに、ファンの圧倒的な支持を得てきた「信長の野望」シリーズ。そのなかでも、とくに名作との呼び声の高い「戦国群雄伝」がサターンで発売された。今週は、発売直後ということで、ゲームの舞台となる38カ国の初期データとプレイの際の注意点を紹介する。

完成度 100%

- ●光栄
- ●発売中（4月9日発売）
- ●5,800円
- ●歴史シミュレーション

メーカーから一言

某マンガではありませんが、このゲームはヒゲマニアの方にもうってつて！もさもさのヒゲ、うっすらなヒゲ、果ては白髪のヒゲなど、見事なヒゲが男たちのドラマを彩りますイチオシは上杉家の家臣・宇佐美定臣。あの渋さがたまりませんね！（広報・矢澤）

古きよき名作がサターンに！

ついに発売された「戦国群雄伝」。今週はゲームプレイの際の注意点をメインに紹介を進めていこう。パソコンやファミコンでは、5年以上昔に発売された本作だが、その戦略性の高さは現在でも十分に通用するレベルだ。シミュレーションファンを自認する方々は、一度はプレイしてみるといいだろう。

台風がくると田畑や治水が悪化、その結果民衆の忠誠度が下がってしまうかもしれない。リセットボタンを押すのも手だ。

「教育」コマンドで武将を鍛え上げろ！

本作には400名以上の武将が登場するが、すべてが優秀な人材というわけではない。むしろ、戦闘は得意だが、内政は苦手という風に得手不得手がはっきりしている人物が多いのだ。しかし、そんなヤツでも、いったん部下にしたら何とか使いこなさなければならない。そこでオススメするのが「教育」コマンドだ。これには政治能力と戦闘能力を高める2コースがあり、鍛えたい武将より優秀な（数値が5以上高い）キャラがいれば実行できるのだ。

行動力をかなり消費するが、やる価値は十分ある。

机に向かう武将に、政治のイロハを教え込む。塾みたい。

年貢は年に2回 3月と8月にもらえるぞ！

領地から税収があるのは、3月と9月の2回。ちなみに前者は金で、後者は米で払われるのだ。他国に攻め込む際は、このふたつの月の直前を選ぶといいだろう。敵地の収入を全部、自分のものにできるぞ。

部下が多いほど、俸禄が増える。必要経費と割り切って払おう。どのみち自分では金額は調整できないのだから。

忠誠度の低い武将には要注意!!

ゲーム開始直後、部下のなかに忠誠度が低いヤツがいたら要注意だ。何故なら彼らは、かなりの頻度で反乱を起こすから。兵士は取り上げておこう。

飼い犬に手を噛まれた気分。ヘタをすると致命傷に！

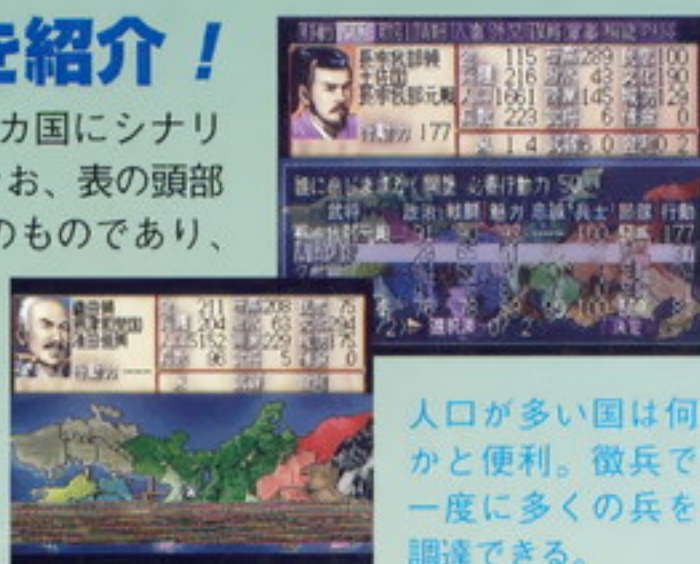
反乱を鎮圧するには軍を出すしかない。兵が減る……。

米相場でもうけるために!!

米の売買は、米価が安い時に購入し、高くなったときに売りさばくのが基本だ。毎月変動する米の値段を考え、最適のタイミングで売買していこう。基本的に9月（収穫期直後）は安く、2～6月はけっこう高くなる。値段が1.5を越えれば一応売り時だ。

群雄伝MAP／38カ国案内図

舞台となる国々を紹介！

ここでは、本作に登場する38カ国にシナリオ別の序盤データを紹介する。なお、表の頭部分にある人物名はその地を大名のものであり、2カ所以上の両国を持つ大名の場合は、異なっている場合がある（大名の代わりに太守が支配しているケース）。思った以上に、人口や資金などにバラつきがあるようだ。

人口が多い国は何かと便利。徴兵で一度に多くの兵を調達できる。

群雄割拠

No	国主	金	石高	民忠	兵糧	治水	文化	人口	商業	城防	兵数	武将
1	毛利元就	152	139	81	156	68	209	2070	139	128	86	5
2	毛利元就	114	87	74	120	66	189	1050	126	100	92	5
3	毛利元就	170	110	89	181	76	235	1575	172	131	126	6
4	尼子晴久	142	96	62	143	58	198	1575	128	144	115	6
5	宇喜多直家	125	110	70	128	59	172	2897	92	191	119	6
6	山名豊国	123	110	52	126	36	124	1980	86	187	97	5
7	赤松義祐	119	135	45	121	30	123	2552	90	152	99	5
8	河野通宣	95	128	55	99	41	150	2295	86	77	95	4
9	長宗我部元親	166	118	80	170	73	190	1575	141	129	119	6
10	三好長慶	105	91	57	109	48	192	1485	145	84	75	4
11	三好長慶	100	107	56	105	43	180	1575	112	95	78	4
12	鈴木佐太夫	90	90	58	94	43	188	2110	100	90	89	4
13	三好長慶	211	208	75	204	63	329	4693	229	175	136	6
14	波多野秀治	84	109	51	84	29	149	1400	70	150	85	4
15	一色義道	109	110	57	112	38	156	1050	100	119	95	5
16	浅井長政	175	168	68	180	61	228	3000	148	170	122	6
17	足利義輝	225	119	68	184	48	359	3655	259	129	99	5
18	三好長慶	140	160	60	141	51	211	2050	112	133	96	5
19	六角義賢	133	112	56	139	42	180	665	106	135	94	5
20	北畠具教	144	137	75	143	76	240	2900	142	123	103	6
21	織田信長	205	199	81	200	80	288	2230	197	163	120	7
22	斉藤義竜	135	186	51	148	36	135	2430	86	269	119	6
23	朝倉義景	179	175	69	181	71	237	1665	148	175	119	6
24	本願寺光佐	137	134	84	145	52	135	1089	106	137	109	5
25	畠山義綱	77	93	49	84	31	152	660	70	148	79	4
26	神保長職	127	141	61	135	53	172	1345	78	162	96	5
27	姉小路良頼	70	70	63	73	61	165	511	93	70	85	4
28	武田信玄	148	149	76	163	76	197	3060	142	142	131	7
29	徳川家康	162	137	86	168	76	278	1845	166	140	121	7
30	今川義元	150	106	69	154	66	206	1845	136	166	94	6
31	今川義元	183	133	75	184	73	256	1085	170	179	118	6
32	北条氏康	131	75	59	133	66	188	602	125	109	82	6
33	北条氏康	187	145	72	191	75	260	1400	172	550	125	6
34	里見義尭	129	115	68	134	59	179	2340	86	105	88	5
35	北条氏康	154	183	65	170	67	208	4172	138	183	103	6
36	武田信玄	201	119	84	208	85	245	1355	177	154	159	8
37	上杉謙信	146	179	81	160	70	202	2850	107	114	109	7
38	上杉謙信	197	165	89	210	78	252	3770	134	200	145	7

信長の野望

No	国主	金	石高	民忠	兵糧	治水	文化	人口	商業	城防	兵数	武将
1	毛利元就	152	139	81	156	68	209	2390	139	128	70	4
2	毛利元就	114	87	74	120	66	189	1212	126	100	80	4
3	毛利元就	170	110	89	181	76	235	1795	172	131	134	6
4	毛利元就	142	96	68	143	60	198	1818	128	144	94	5
5	毛利元就	125	110	77	128	64	172	3186	92	191	133	7
6	織田信長	123	110	52	126	46	124	2178	86	187	105	6
7	織田信長	119	135	49	121	42	123	2807	90	152	107	6
8	河野通宣	95	142	55	99	41	150	2295	86	77	96	4
9	長宗我部元親	166	118	80	170	73	190	1905	141	129	151	7
10	長宗我部元親	105	91	62	109	52	192	1633	145	84	84	4
11	長宗我部元親	100	107	61	105	43	180	1732	112	95	100	5
12	鈴木佐太夫	90	90	58	94	43	188	2321	100	90	106	4
13	織田信長	211	208	75	204	63	294	5152	229	175	96	5
14	織田信長	84	109	51	84	33	149	1540	149	150	109	6
15	織田信長	109	110	57	112	45	156	1155	100	119	96	5
16	織田信長	203	168	74	180	73	228	3300	148	290	141	7
17	織田信長	225	119	64	184	52	359	4201	259	126	63	4
18	織田信長	140	160	60	141	56	211	2255	112	133	91	5
19	織田信長	133	112	56	139	50	180	731	106	135	72	4
20	織田信長	144	137	75	143	76	240	3190	142	123	116	6
21	織田信長	205	199	81	200	80	288	2698	197	163	89	5
22	織田信長	135	186	61	148	46	135	2673	86	269	116	6
23	織田信長	179	175	69	181	71	237	1748	148	175	97	5
24	織田信長	137	134	71	145	57	194	1143	106	137	80	4
25	織田信長	77	93	53	84	40	152	726	70	148	89	6
26	織田信長	127	141	61	135	63	172	1345	78	162	103	5
27	織田信長	70	70	63	73	67	165	618	93	70	96	5
28	武田信玄	148	149	70	163	76	197	3366	142	142	113	6
29	武田信玄	201	119	78	208	85	245	1639	177	154	145	7
30	徳川家康	162	137	86	168	76	278	2231	166	140	104	5
31	徳川家康	150	106	78	154	72	206	1928	136	166	136	6
32	武田信玄	183	133	68	184	73	256	1193	170	179	80	5
33	北条氏康	131	75	59	133	66	188	752	125	109	75	5
34	北条氏康	187	145	79	191	75	260	1694	172	550	148	8
35	里見義尭	129	115	68	134	59	179	2574	86	105	108	4
36	北条氏康	154	183	68	170	67	208	4161	138	183	110	6
37	北条氏康	146	179	76	160	70	202	3135	107	114	89	5
38	上杉謙信	197	174	81	210	78	252	3935	134	200	172	8

徹底攻略

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

データ満載、重要ポイントをピックアップ!
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

ドラゴンフォースII〜神去りし大地に〜

●セガ●発売中（4月2日発売）●5,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

エーベルス、バーツ、ガンガスのシナリオ序盤を攻略!!

今週からは、登場する各国の君主別に攻略を開始する。その第1弾は、ハイランド王国のエーベルス、ファンダリア王国のバーツ、そしてボザック国のガンガスだ。さらに、今までは謎のベールに包まれていた前作の主人公の1人、ティリス女王と「2」の関係や、魔族たちの目的なども明らかにしていく。

大陸の初期勢力分布図。まだまだいずこも所有城が少ない。

今回登場する3人の君主

エーベルス
彼の物語は一枚絵のCGで語られることが多い。真の主人公？

バーツ
ハーフドグルの彼のシナリオは、他の君主に比べシビアである。

ガンガス
森の王国ボザックの君主。なかなか強いそうな御仁だが……。

ハイランド国 エーベルス

幼い頃に母を亡くし、歳の離れた3人の姉に育てられたエーベルス。そのため、彼はかなりのシスターコンプレックスになってしまった。序盤イベントから、ことあるごとに「シリン姉さん！」と叫ぶエーベルス。前作のハイランド国主ウェインとはまた異なる魅力（？）の持ち主だ。

エーベルス率いるハイランド軍は、序盤イベントをクリアすると配下武将が合計6名になる。しかも、うち2名（ドーラ、リビィ）はホースマンを雇えるなど、非常に強力なメンバー構成となっているのだ。序盤はとにかくこの両名を部隊の主軸に据え、ガンガン戦っていこう。また、これと並行して回復魔法が使える武将（カール、ヒルダ）のレベルアップも進めていきたい。強力な魔法を使いこなす魔族達との戦いに、彼ら回復魔法の使い手は必要不可決だ。

次にエーベルス軍の進行ルートだが、ある程度の自由度はあるが、ほとんどが自動的に決定される。とくに悩むことはないだろう。

遠征を決意したエーベルス!!

シリン捜索部隊に参加した武将、アルブレヒトの言葉。しかし、エーベルスは無視するんだな、これを。

けっこうレアなシリンの一枚絵CG。こうしてみると、さすがに威厳がある。エーベルスのシスコンは、むしろ当然なのか？

ファンダリアへ向かう彼が見たものは？

ファンダリアへ向かってからは、魔族と人間武将たちの両者と戦っていかなければならない。とくに魔族には手強い魔法の使い手が多い。ヤツラに対しては、相性のいいホースマン部隊で立ち向かえ！

不気味な姿の魔族、オルヴェ。戦うのは少し後。

序盤イベントの目玉である、ドラル王との戦闘。

エーベルスはこの育て方をしろ!!

最初から、敵武将を直接攻撃する魔法が使える。

ゲーム序盤、エーベルスはバトルエルフとソルジャーの2種類を部下にしているが、できるだけ早い段階でホースマンに切り替えよう。そうすれば、洞窟での魔族相手の経験値稼ぎも楽になる。最終的には、ドラゴニアを部下にできたら最高である。レベルが上がれば、かなり強力な魔法も覚える。

エーベルスシナリオ序盤戦闘データ

非常に強力な魔法を使うグレイス。全滅することもあるかも？

魔族　グレイス

彼女と戦う場合、最初に魔力を浪費させせることが肝心だ。カールやヒルダを送り込み、敵の魔法攻撃を受けさせよう。もちろんやられそうになったら、即、回復魔法だ。魔力さえ潰せばOK。

ドラル国の王

まずはホースマンで、彼の兵士であるドグルを潰し、次に直接、王本人を狙うのがベストだろう。グレイスなどよりよっぽど戦いやすい相手だ。いや、単にグレイスが強すぎるのか？

騎馬系のユニットを指揮する武将なら楽に勝てるだろう。

実戦に役立つ戦術を伝授!!

その1 敵を誘い出すには?

敵の城に攻め込みたいが、なかには10名近くの武将が待ちかまえている。そんなときに有効なのが、この戦法だ。やり方は簡単で、目標の城に隣接した城を攻め落とし、その後武将を1～2名残し、他の武将を城から退かせる。すると、敵は奪われた城の奪回に乗り出してくるので、出撃してきた敵に攻撃を仕掛けるという方法だ。敵将を捕獲できれば言うことなし!

城の奪回に乗り出した敵を迎撃する。勝利は目前だ。

その2 魔法の効果はさまざま!

敵兵を亜空間へ送り込む魔法。大損害を被ることも!?

本作に登場する攻撃魔法は、大別すると武将用・兵士用・その中間の3タイプに分類される。どれもかなり強力なのだが、なかには使い方を間違えると、自軍に大損害を与えてしまうものもあるのだ。例えば、「ボルケーノ」という攻撃魔法は、敵味方を問わず画面中央部分に集まった兵士をすべて焼き殺すという魔法だ。使うタイミングには十分注意しよう。

その3 突撃は最後の手段

「DFⅡ」では、いろいろな作戦を状況に応じて使い分けることが要求される。なかでも、とくに使うタイミングが難しいのが「突撃」だ。この作戦を使えば最後、自軍の兵士は相手部隊を全滅させるまで熱狂的に戦い続けるのだ。しかし反面、それ以降の命令を一切受け付けなくなるという欠点もある。兵士の被害を押さえたいときなどは、使用を控えよう。

命令したら最後まで戦い抜く。理想的ではあるのだが。

こんな会話が発生

「DFⅡ」では、戦闘の直前に武将同士が短い会話を交わすようになった。じつはこの会話、特定の武将同士の場合は、その内容が変化するのだけど気づいていたかな? 話の内容はさまざまだが“トブルク戦役”や“北方戦争”など、過去の戦いに関するものが多いようだ。これは、「DFⅡ」に登場する武将の多くが傭兵出身であり、過去の戦いで相まみえたことを示唆している。一体どんな戦いだったのだろうか?

いわくありげな会話。プレイヤーに話の内容が明かされるのはいつになるのか?

ボザック国 ガンガス

気さくな人柄と豪放磊落な性格で庶民に親しまれるボザックの王ガンガス。前回のボザック王ゴンゴスより洗練された感じで、好感の持てる人物だ。森の精霊の声に導かれ、魔族との戦いに臨んだ彼は、いったいどんな道を辿るのだろうか? 興味は尽きない。

レジェンドラ大陸の西南にある広大な森林地帯を領地とするボザック。そこを治めるガンガスは優秀な戦士であり、部下達もかなりの使い手ばかりだ。しかし、彼らの部下はハイビーストが主体であり、兵士の構成面でやや不安が残る。また、回復魔法を使いこなせる人材が皆無というのも問題だ。早めに他から人材を取り入れ、陣営の補強をおこなう必要がある。他の陣営に比べ難度はやや高めか。

下々の人間にも人気があるのは、確かにいいが……。

ガンガスシナリオ序盤戦闘データ

ファルコンなどの飛翔系兵士か、ドラゴニアを部下にしないと、戦いはキツくなる。

ジョルジオ師団

自軍のすべての武将をつぎ込んだ総力戦しか勝つ道はない。直接攻撃の魔法を使いつつ、兵士のドグルを少しずつ削り取っていこう。

魔族に魂を売り渡したジョルジオ。彼がその代償に得たものは?

ドグル師団

ボザックシナリオで最初に戦う魔族。といっても初期のガンガス軍には強敵だ。丹念に敵戦力を削り取っていく戦法が吉。

一人前に100名の部下を抱える敵将。この部下たちがくせ者だ。

序盤は支配地の2つの洞窟でレベルを上げろ!!

ガンガス軍にとってレベルアップに最適な洞窟といえば、カルネ洞窟とヨレリ洞窟の2ヵ所。どちらも序盤イベントをクリアすると行けるようになる場所だ。ただし、先述したようにハイビーストはドグルが大の苦手だ。ムリはせず、浅い階層で脱出するように心がけよう。くれぐれも負傷なんてしてないように。

カルネ洞窟は、ジョルジオのいた城から行ける場所だ。

武将が増えてからは、非常に便利な修業場と化す。

ボザック国軍の抱える弱点とは?

ボザック軍の弱点、それは構成兵士がハイビーストに偏っていること。ハイビーストは弱点が多く、とくに魔族の兵士・ドグルが大の苦手なのだ。おかげでホースマンやドラゴニアなど、ドグルに優位な兵士を雇えるまで、苦労することは必至となる。

ホースマンとも五分以上に戦えるドラゴニア。

なんでここまで苦戦するのか? ツライね。

アイテム研究情報◆第2回

武器編

■雷刀に闇の力を与えてはいけない。引き返せなくなるぞ。
■ロングソードには、まだまだ研究の余地があるように思う。
■剣類は鉄で鍛え直すのが基本だわ。イズモの国では常識よ。
■アイアンクローは、銀鉱石と水晶で鍛えるのが基本だ。
■シルバークローに闇の力を与えれば、最強のクローが作れる。
■刀は雷と相性がいいと、昔から言われておる。
■バスターソードに、風の力を与えれば、あるいは……。
■ランスロットは、雷で鍛えるべきだ。
■クローは、鉄と水晶で鍛えるのが一番さ。

防具・アイテム編

■チェーンメイルは、鉄と何かでさらに鍛えられるぞ。
■アーマーは、銅鉱石で強化するんだ。
■盾は、2つの鉱石で鍛えるもんだ。
■銀の盾は、金と何かをあわせれば伝説の防具に変わるらしい。
■魔法の指輪は、力の水晶と相性がいいですわ。
■胴着は、水晶2つで変化する。
■ローブは、光の力を欲しているわ。
■盾は、2つの鉱石で鍛えるもんだ。

巻き物・その他編

■魔導書は光の力を欲している。
■魔導書は、闇の力を欲している。
■魔導書は、水晶2つで研究するのが基本ですわ。バーリー先生に教わりましたの。
■戦士に闇の力を与えてはいけない。
■幽霊に金を与えると、さらに邪進化を続ける。
■鷹人間には、可能性があるぜ。うまく鍛えれば……。
■騎兵を鉄で鍛えれば、鋼の馬が作れる。
■機械兵を水晶で鍛えれば、空を飛ぶこともできる。
■ハーピーに金を見せてはいけない……。

お手軽研究リスト

■飛機械の巻物
○機械兵士の巻物＋鉄鉱石＋風の水晶／飛機械が雇えるようになる。

■雷の杖
○金剛棒＋鉄鉱石＋雷の水晶／伝説の雷術士の杖（MP+1 STR+25 DEF+1CHG+10）。

■闇の魔導書
○魔導書＋闇の水晶＋闇の水晶／闇の魔法が書かれた書。魔力が上がる（MP+5 CHG+50）。

■光の魔導書
○魔導書＋光の水晶＋光の水晶／光の魔法が書かれた書（MP+3 DEF+5 INT+20 CHG+50）。

ファンダリア国 バーツ

8人の君主中、唯一魔族の血が混じっているバーツ。そのせいか、ゲームの序盤で彼の味方となるのはわずか2人。ファンダリア国内を統一して、やっと5人になるという有り様だ。生まれてから今まで、ずっと異端視されてきた彼は、どんな王になるのだろうか？

ガンガスに比べると多少はマシだが、バーツ軍も序盤はホースマンなどの騎馬系兵士を雇っている武将が少なく、魔族との戦いには苦労する。ただし、彼のシナリオでは、デルシアを除けば魔族と戦うのは洞窟のなかぐらいなので、ゲームの中盤になるまではあまり気にする必要はない。

また、ファンダリア王国の南には、独立武将が支配する城がいくつか点在している。これらを占領し、武将を部下にすれば相当の戦力UPとなるハズだ。エーベルスやガンガスのように、他君主と国境を接してない分、楽な展開である。

攻め込んだ各国で魔族に対する同盟を提言するバーツ。彼の言葉を信じてくれる人物は、どのくらいいるのか？

トパーズ国侵攻の報を受け、逆に攻め込んだバーツだが……。

幼馴染みまでが敵に回った!!

ほかの君主に比べ、ちょっとシリアスなイベントが多いファンダリアシナリオ。そのなかでも極めつけが、バーツと同じハーフドグルの娘ミディアに関するものだ。これが結構泣けるお話だ。

攻撃魔法と回復魔法の両方を使いこなす万能タイプ。

バーツはこう育てるべし！

攻撃主体の魔法を覚えていくバーツ。しかしその魔法のほとんどは兵士攻撃用で、武将を直接狙うものは少ない。戦闘の際には、その点に注意し戦略を組み立てよう。

バーツが雇える兵種は、カラクリ騎兵やホースマンなど結構多い。対魔族戦を意識するなら騎兵系ユニットを雇いたい。もし考えないなら、キメラなどの研究やアイテム探索でしか入手できない（雇えない）兵種を使うのもいいだろう。

ソルジャーとバトルエルフの組み合わせもいい。

バーツの前に立ちふさがる魔族たち

各シナリオに登場する魔族は、序盤に登場するものを除けば、ほぼ共通している。つまり、せむし男のギデオン・精霊使いのグレイス・魔剣士のエスタン。そして正体不明の魔導士オルヴォの4人だ。彼らの上には、さらに上位の魔族が控えているようなのだが、現時点では姿すら見せていない。どんな人物なのだろう？

凄腕の魔法使いであるギデオン。かなりの高齢のようだが……。

魔族の勢力拡大のため、各地で陰謀を張り巡らすオルヴォ。

比較!!ティリス救出イベント

お待たせしました！ 各シナリオのターニングポイントとなる、ティリスの救出イベントを紹介しよう。実際の救出方法は各シナリオともほぼ同様なのだが、ここでは今回の攻略と同様に、エーベルス、ガンガス、バーツの場合を紹介していこう。500年前、突如として消えた星竜の八剣士たちはどこへ行ったのか？ その秘密の一端が、今明かされる!!

その存在は紹介したが、なぜ登場するのか？ そしてその居場所は？ と謎の多いティリス女王。彼女は、ハイランド北部の砂漠地帯にそびえ立つ塔のなかにいた。しかし、単にこの塔を訪問しようとしても、そこへの道が開かれることはない。見事、彼女と出会うには、いくつかのプロセスを踏む必要があるのだ。

まずファンダリアの軍師ブレストに会い、次にハイランドと同盟を組む。そして最後にムーンパレスのレミ女王に謁見すればよい。これでようやく塔に入れるようになる。もっとも、彼女と会えるだけだが……。

邪神マドゥルクに挑んだ500年前。

障壁に守られるようにして、ティリスは佇んでいた。

華麗なるアニメが展開

今までは蜃気楼や水晶珠の映像としてしか見られなかったティリスの姿。塔のなかでは、彼女の神々しい姿がムービーで表示されるのだ。500年を経ても、彼女の美しさは寸分も失われていないようだ。かなり大人びてはいるけどね。

祈るような姿勢で固まっていたティリス女王。

ハイランド国 エーベルスの場合は？

本作の真の主役とも言えるエーベルス。彼は、古えからハイランド王家に伝わってきた宝石（ティリスを囲む障壁を消すための品）を持っているため、他の主人公達に比べ、若干プレイは楽である。ただしそれでも、ファンダリアとトパーズを下す必要がある点は、他の君主と同じだ。オマケにその道中は、魔族に占領された都市の開放やらと、やることもいろいろ多い。前途は多難と言えるだろう。

余談だが、シリンが宝石を持っていたことや、他のさまざまな要素を見てみると、どうやらエーベルス達はウェインとティリスの直系の子孫らしい。ということは、彼はご先祖様と対面したワケか？

こんな依頼が舞い込んでくることも。

大陸の各地で蠢動を始めた魔族たち。500年前のマドゥルク戦争で死んだはずの彼らが、なぜ今？ 謎は深まるばかりである。

ボザック国 ガンガスの場合は？

ガンガスのシナリオでは、まず隣の国、ハイランドを訪れることが最初の目的となる。ここでは砂漠の蜃気楼の話や、トパーズにすむ人語を解する狐の噂を聞くことができるぞ。トパーズに進軍を開始するのはその後だ。

道中にはファンダリア国があるので、戦力に余裕があれば攻め落としておこう。あとはトパーズを訪問後に塔に行って、最後にレニ女王に会えばOKとなる。

トパーズ王国で出会う狐フレスト。もともとは人間の賢者だったらしい。

シリンの持つアイテムが、ティリスを助けるカギだ。

ファンダリア国 バーツの場合は？

バーツでプレイする場合、最初に戦う国がトパーズであるため、フレストとは簡単にあえる。そして次に目指すのがハイランドとなるのだ。

なお、ハイランドへ向かう途中でミルル村に立ち寄ると、ミディア関連のイベントが見られる。あとはガンガスと同じルートを辿れば完璧だ。

ムーンパレスでレニの補佐官をしているクリフト。

光に包まれて眠り続けるティリス女王だが……。

風光明媚なムーンパレス。緑溢れる、自然豊かな国。

助け出したものの一向に目覚めぬティリス

魔族の妨害を撃退し、見事、ティリスを塔から連れ出した一行。しかし彼らは、すぐにあることに気がつく。そう、彼女の体から魂が抜けているのだ。このままでは、なぜ星竜の戦士たちが消えたのかも、なぜ今頃になって魔族の活動が激化したのかも聞くことはできない。こうして、ティリスを目覚めさせるための戦いが始まるのだ。

まるでセルロイド人形のようなティリス。生気がない。

次回予告

さて来週は、他の国のイベント紹介とみなさんお待ちかねの、全アイテムリストを掲載。結構なボリュームなので、お楽しみに！

ムーンパレスに趣き、事と次第をレニに伝えよう。

- 来週は残る3人のシナリオ序盤を攻略!!
- ティリスを目覚めさせる方法を探る!!
- ティリスを狙う、魔族の真意を考察!!

わくわくぷよぷよダンジョン

●コンパイル●発売中（4月2日発売）●5,800円●アドベンチャーRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

伝言板の内容はいずれもためになることばかり。必要な情報は、メモのご用意を。

ビギナーからのわくぷよ講座

●第2回 いろんなことを試してみよう

アトラクション攻略も中盤戦。そろそろ変わったことをする余裕も出てきたかな？ 別に知らなくても大丈夫だけど、使えばだんぜん面白い！ という要素が多数盛り込まれているのが本作の特徴。いろいろ試行錯誤しているうちに、意外なテクニックがヒラメいたり……。まずはお試しあれ。

やってみよう1 ワナの魔法陣のつくりかた

床に魔法陣を描く「魔法陣の巻物」。これをワナの上で読むと、「ワナの魔法陣」なるトラップができ上がる。これは、その上を通過した敵（霊体・浮遊系には効果なし）が引っ掛かるという素晴らしいワナだが、効果的に使うには「吸い込みの巻物」を併用するといいだろう。「魔法陣の巻物」で作ったワナの魔法陣を「吸い込みの巻物」で持ち運び、使いたい場所に設置するのだ。狭い道や敵の多い場所で使えば効果大！

ワナは敵から見えないようになっている。自分をオトリに誘導し、強力なワナに引っ掛けてやれ！

やってみよう2 装備品の合成 ―基本編―

合成の法則 その1

合成の大半は最初に選んだもの（ベースとなる装備品）と同じ種類の装飾品となる

合成結果がまったくの別種に変化しない場合、基本的に上の法則が適用される。なお、合成能力は「ぷよダンジョンその2」をクリア後、ショップで一定値以上買い物をすると習得できる。まだの人は覚えよう。

特殊合成の一例

①炎・冷気・雷の指輪のうち2種類をかけ合わせる＝追撃の指輪
↓
②追撃に炎・冷気・雷のうち1つをかけ合わせる＝直撃の指輪
↓
③直撃に打撃の指輪をかけ合わせる＝封印の指輪

「封印の指輪」は時おり相手の特技を封じ込めることができる。なかなか強力。

①かまいたちの指輪に炎の指輪をかけ合わせる＝炎撃の指輪
↓
②炎撃に雷（雷撃でも可）をかけ合わせる＝雷炎の指輪
↓
③雷炎に冷気（氷撃でも可）をかけ合わせる＝虹の指輪

合成の最終形の1つ。ランダムで炎、雷、冷気、光、闇の追加ダメージを与える。

こんなイベント見れました？

●セリリのその後

ウオーターパラダイスをクリア後、いなくなっちゃったセリリ。彼女がどこに行ってしまったかというと、実は全体マップの右上のほうにある「水辺」にいたりする。普段は行けない場所だけど、セリリが登場するようになった後はいつでも行けるようになりますよ。ちなみにルルーの場合に限り、何度か行き来すればミノタウロスが「おいしい草」を発見するというイベントもあり。草はいくつでももっていけるので、ミノタウロス用の食料としてご活用ください(余談ですが、このイベントのミノの顔、妙に怖いんですけど……)。

空中に浮かぶ不思議な湖。あからさまに目立つ場所だから、何かあると思った人も多いのでは？ Zで解説も見れますよ。

●ドラコの戦闘レッスンは計3回

ドラコのレッスンその3は、「ワンダージャングル」「ホラーハウス」に入場できるようになってから、ゲームオーバーの回数が15回以上になると発生する。結構レアなイベントだから、一度は受けておこう。

今回のテーマは「ものを投げる」。いきなり見たこともないような強敵(サンダードラゴン)が3匹も！ 普通に戦ったら到底勝ち目ないし……。さて、どうする？

Puyopuyo Dangeon Part2
ぷよぷよダンジョンその2

「ファイアーマウンテン」をはじめとする3つのアトラクションをクリアすると侵入可能になる「ぷよぷよダンジョン」4〜10Ｆ。以前も登場したモンスターについては先週の記事を見てもらうとして、ここでは初出の敵のみ紹介。

攻撃力・防御力に若干の違いが見られる敵がいるものの、基本的に弱点その他に変更はなし。ただ、みどりぷよが魔法を無効化する「ぷよぷよバリア」なる技を使うので、アルルは少々苦戦するかもね。

再登場モンスターリスト

- LV.21 みどりぷよ
- LV.22 ナスグレイプ
- LV.23 ハニービー
- LV.24 コドモドラゴン
- LV.25 アーちゃん
- LV.22 ウィルオーウィスプ
- LV.25 メデューサ

サムライモール	
成敗いたす	射程1
攻撃力	B
防御力	C
弱点	−
耐性	闇・斬り
無効	−
備考	特定の壁を掘り進む能力を持っている。攻撃力は高いので要注意。

ナースビー	
おちゅーしゃでござる	射程2
すけだちいたす	射程1
攻撃力	D
防御力	D
弱点	冷気
耐性	−
無効	−
備考	倍速移動と仲間のHPを回復する特技を持つが、打たれ弱い。

スキュラ	
かむわよぉ	射程1
もらってくよぉ	射程1
攻撃力	C
防御力	C
弱点	闇
耐性	−
無効	−
備考	アイテムを盗まれても、倒せば１つは回収できる。逃すな！

かたぷよ	
攻撃力	−
防御力	S
弱点	殴り
耐性	−
無効	−
備考	ボス戦で登場し、通路をふさいで邪魔をする。ルルーなら楽勝。

ドラゴン	
がお〜っ	射程1
ファイアーブレス	射程1
攻撃力	A
防御力	A
弱点	冷気
耐性	光・闇
無効	−
備考	10Ｆで待つ第２階層のボス的キャラ。冷気系の特技で攻めるといい。

Wonder Jungle
ワンダー ジャングル

フロア数は15。アイテムに作用するワナが多いので、貴重なものは早々にビンづめしておくことをオススメする。なお、腐った食料は通常のものより満腹度が格段に劣るため、ビン入りの大盛か特盛カレーを５個は用意しておこう。

敵のレベルは25〜35。先にホラーハウスから攻略してもよいが、その場合、敵のレベルは35〜45となる。ちなみに「ビンづめのステッキ」が足りないようなら、「ビンづめの魔法陣」が出るホラーハウスから先に回るのがいいだろう。

再登場モンスターリスト

- LV.25 みどりぷよ
- LV.25 むてっぽうぅお
- LV.32 かめぷよ
- LV.31 スキュラ
- LV.32 ドラゴン
- LV.35 ラミア

（先にホラーハウスへ行った場合、それぞれLV.＋10）

コドモサウルス	
じゃいやー	射程1
サンダーじゃいやー	射程3
攻撃力	C
防御力	C
弱点	−
耐性	雷
無効	−
備考	かみなりうおと同タイプのブレスを吐く。感電しなければ怖くない。

ゾンビ	
うげぇ	射程1
ふしゅ〜	射程1
攻撃力	D
防御力	B
弱点	炎・光
耐性	闇
無効	−
備考	ゾンビの攻撃はすべてにおい攻撃。実は「においのお守り」で防げます。

ソルジャービー	
おちゅーしゃでござる	射程2
てんちゅうでござる	射程1
攻撃力	D
防御力	C
弱点	冷気
耐性	−
無効	−
備考	幻覚効果のある花粉を撒く。これも「においのお守り」で防御可能。

ふふふ	
攻撃力	−
防御力	S
弱点	−
耐性	すべての攻撃
無効	−
備考	やたら固いが、倒せば結構な金になる。相手にするもまたよし。

アーさん	
シュート	射程6
オーラシュート	射程6
攻撃力	D
防御力	C
弱点	闇
耐性	−
無効	−
備考	見えない位置からでも矢を射ってくる。射程の長い特技で反撃を。

クイーンビー	
おちゅーしゃでござる	射程2
安心せい みねうちじゃ	射程1
出合えい くせ者じゃ	仲間召喚
攻撃力	C
防御力	C
弱点	冷気
耐性	−
無効	−
備考	特殊攻撃は毒・眠り。ソルジャービーを数体召喚する技を持つ。

コドモカメレオン	
じゃいやー	射程1
これでどうじゃー	−
攻撃力	B
防御力	C
弱点	冷気・雷
耐性	闇・斬り
無効	−
備考	目の前で姿を消すことがあるのが少々間抜け。遠慮なく殴ってやれ。

キャプテンスキュラ	
かむわよぉ	射程1
もらってくよぉ	射程1
けるわよぉ	射程1
みんな いくわん	仲間召喚
攻撃力	D
防御力	D
弱点	闇
耐性	−
無効	−
備考	アイテム奪取、倍速移動、召喚といったイヤな技を多く持つ。素直に戦うのが面倒なら遠間で倒すか、リンゴでも投げつけておこう。

ボケナスグレイプ	
なーす	射程1
攻撃力	A
防御力	B
弱点	炎
耐性	光・闇
無効	−
備考	基本的な能力は高いが、特殊な技がないぶん戦いやすい。

Horror House
ホラーハウス

フロア数は同じく15。敵の攻撃のほとんどが闇属性なので、「闇のお守り」があるとすごくラク。MP吸収のワナが怖いなら、魔導酒あたりを大量に買い込んでいけば大丈夫だろう。ルルーの場合、敵の魔法攻撃には十分注意のこと。

むらさきぷよ

技	射程
ぷよぷよアターック	射程1
どくどくアタック	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
B	B	光	炎・冷気・闇	ー

備考　ぷよの中では強いほう。どくどくアタックは一応、魔法攻撃である。

ブラックキキーモラ

技	射程
モップでいちげき	射程1
ジャマするな	射程1
ここは通さないよ	射程0

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
C	B	闇	光	ー

備考　ワナを仕掛ける技を持っているが、場所さえ覚えておけば問題ない。

シャドー

技	射程
ヘアアアアーッ	射程1
ノロッテヤルウウ	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
C	A	光	ー	ー

備考　呪い攻撃は敵によって装備品を使い分けている人以外には痛くない。

ゴーゴン

技	射程
がおがお～	射程1
ねぇ あたしきれい？	射程4
うふっ すてきね…	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
C	C	ー	ー	ー

備考　EXPを取られても、倒せばそれ以上のEXPが入るので気にしないこと。

マミー

技	射程
てやっ	射程1
負けないだわさ	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
A	C	炎・光	冷気・闇	ー

備考　包帯技にはマヒの効果もある。これも魔法の一種だったりする。

ブラッディマミー

技	射程
てやっ	射程1
負けないだわさ	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
A	B	炎・光	気・闇	ー

備考　レベルの高いマミー。基本的にはマミーと何も変わらない。

ゴースト

技	射程
おろろ～ん	射程1
うらめしや～	射程4

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
B	S	光・雷	ー	闇

備考　遠くからアイスで攻撃されるとルルーには辛い。雷神掌は必須。

リッチープアー

技	射程
心にすきま風	射程1
貧乏ヒマなし	射程1
金よこせいっ	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
B	C	光	ー	ー

備考　盗まれたお金は、倒せば全額返ってくる。好きなだけ盗ませてよし。

おじゃまぷよ

技	射程
ぷよぷよアターック	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
C	C	雷	斬り・殴り	ー

備考　倍速移動が可能。物理攻撃が効きにくいので、雷撃系の特技を準備。

がんせきぷよ

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
ー	S	殴り	冷気・闇	ー

備考　かたぷよと同じ邪魔なだけのキャラ。ボス戦ではけっこう困りもの。

VSアトラクションボス！

ウィッチ

技	射程
ファイアーストーム	射程2
アイスストーム	射程2
サンダーストーム	射程2
ウィッチのほうき	射程1
ヘブンレイ	射程4
旋風陣	射程1
スティンシェイド	射程4
必殺ほうきの舞	射程2
メテオ	射程9

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
S	C	ー	光	ー

備考　遠くから魔法を乱射してくる。旋風陣にはアイテム破壊効果もあり。

インキュバス

技	射程
テンプテーション	射程4
ルアクウォイド	射程4
ストラウォイド	射程4
は～い、ハニー	射程1
イリュージョン	射程4
ポイズンローズ	射程4
ダグアガイザン	射程4
脱がせてあげまーす	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
C	C	光	闇・斬り・殴り	ー

備考　状態変化技が主体で、攻撃力は低め。魅了されると少々やっかい。

VS ウィッチ or インキュバス

ウィッチの場合、彼女のMPが尽きたら勝ちも同然なので、数ターン耐え抜けばなんとかなる。インキュバスはテンプテーションの連発が面倒だが、初めに強力な特技でザコをあらかた倒しておけば怖くない。

2人とも通常攻撃はたいしたことないので、「封印の薬」をぶつけてみるのも当然有効。「はねかえ草」を食べるのも○。

VS アウルベア

力押しでもなんとかなるが、ここはワナの魔法陣を使ってスマートに倒そう。読心術は攻撃回避にしか効かないので、例えばねずみとりのワナで動きを止めればもうこっちのもの。あとは好きなように料理しよう。

仕掛ける場所は写真を参考に。さらに、「いだてん草」を食べればストップの効果時間を事実上倍化できます。オススメ！

アウルベア

技	射程
ベアクロー	射程1
オラオラオラッ	射程1

攻撃力	防御力	弱点	耐性	無効
A	D	ー	ー	ー

備考　読心術で敵の攻撃を先読みする。回避力がデタラメに高い。

全特技リストを一挙公開！

魔導書・奥義書の中にはめったにお目にかかれないレアなものも存在する。そこで、誰がどんな特技を習得できるのかを一挙公開。？で示した魔法はそのキャラクターの究極の技とも呼べるもの。使用時のエフェクトもかなり派手なので、今から楽しみにしていよう。

ルルー	MP	効果
炎神掌	1	炎系殴りダメージ
水神掌	1	冷気系殴りダメージ
雷神掌	1	雷系殴りダメージ
風神脚	7	無属性斬りダメージ
破岩掌	5	殴りダメージ・壁破壊可
天舞脚	12	光系ダメージ
鉄拳連撃	3	殴り系ダメージ
女王乱舞	20	殴り系ダメージ
？？？？？？	40	周囲19×19マスに効果あり
魂砕き	4	「封印」状態にする
脳天砕き	4	「混乱」状態にする
眠りの舞	18	「眠り」状態にする
魅惑の舞	18	「魅了」状態にする
挑発	0	怒らせる
体気攻	12	HP全回復
浄気攻	25	状態変化回復
気合集中	4	一定時間攻撃力アップ
精神一統	6	一定時間防御力アップ
心頭滅却	30	？？？？？？？？？

アルル	MP	効果
ホット	0	炎系魔法ダメージ
ファイアー	2	炎系魔法ダメージ
ファイアーストーム	7	炎系魔法ダメージ
コールド	0	冷気系魔法ダメージ
アイス	2	冷気系魔法ダメージ
アイスストーム	7	冷気系魔法ダメージ
ショック	1	雷系魔法ダメージ
ライトニング	6	雷系魔法ダメージ
ホーリーレーザー	5	光系魔法ダメージ
ヘブンレイ	10	光系魔法ダメージ
ジュゲム	20	無属性ダメージ・壁破壊可
ブレインダムド	4	「混乱」状態にする
イリュージョン	4	「幻覚」状態にする
スリープ	4	「眠り」状態にする
ブラインド	4	「まっくら」状態にする
スピードダウン	6	敵の行動力を1/2に
？？？？？	40	？？？？？？？？？
ダイアキュート	6	一定時間攻撃力アップ
シールド	8	一定時間防御力アップ
ピュリファ	10	毒状態回復
コンディア	30	状態変化回復
リザレクティア	40	HP 0時に復活
リバイア	15	一定時間魔法無効化
スピードアップ	15	一定時間行動力2倍
ヒーリング	15	HP全回復

シェゾ	MP	効果
空間斬	5	無属性斬りダメージ
闇一閃	5	闇系斬りダメージ
フレイム	4	炎系魔法ダメージ
ファイアーストーム	7	炎系魔法ダメージ
エクスプロージョン	10	炎系魔法ダメージ
ブリザード	4	冷気系魔法ダメージ
アイスストーム	7	冷気系魔法ダメージ
ダイアモンドダスト	10	冷気系魔法ダメージ
ライトニング	6	雷系魔法ダメージ
サンダーストーム	10	雷系魔法ダメージ
アレイアード	20	闇系魔法ダメージ・壁破壊可
スティンシェイド	15	闇系魔法ダメージ
？？？？？？？？？？	113	効果範囲・全フロア
マジックスナッチ	4	敵のMPを吸収する
ダグアガイザン	4	敵のEXPを吸収する
ルアクウォイド	3	防御力をダウンさせる
ストラウォイド	3	攻撃力をダウンさせる
シール	8	「封印」状態にする
ダイアキュート	6	一定時間攻撃力アップ
シールド	8	一定時間防御力アップ
ピュリファ	10	毒状態回復
コンディア	30	状態変化回復
リザレクティア	40	HP 0時に復活
リバイア	15	一定時間魔法無効化
ヒーリング	15	HP全回復
イクリプス	30	？？？？？？？？？

Q レベルが上がると何が変わる？

グラフィックに違いは見られないものの、魔法の射程・効果範囲がそれぞれアップする。詳細は以下を参照のこと。

自分周囲系
（ファイアーストームなど）

自分を中心に、レベル1〜2だと周囲5×5マス、3〜4だと周囲7×7マス、5だと周囲9×9マスと範囲が増大する。

直線投射系
（闇一閃、アイスなど）

通常4の射程がレベルが1上がるごとに1マス延びる。最大のレベル5で8マス先まで届くようになる。当てるのは困難だが。

直進爆裂系
（天舞脚、ヘブンレイなど）

自分周囲十直線投射系の技両方の上がり幅に同じ。つまりレベルが5で射程8、効果範囲9×9マスの技に成長するわけだ。

Q 壁の中にいる敵を倒すには？

壁の中の敵を攻撃できるのは特定の技に限られる。1つは壁を貫通する「ライトニング」と「ホーリーレーザー」。もう1つは壁を破壊できる技で、具体的に言うと「破岩掌」「アレイアード」など。ちなみにカーくんのビームも当たります。

壁の外に誘導してから叩くのが一番だが、一応、参考までに。

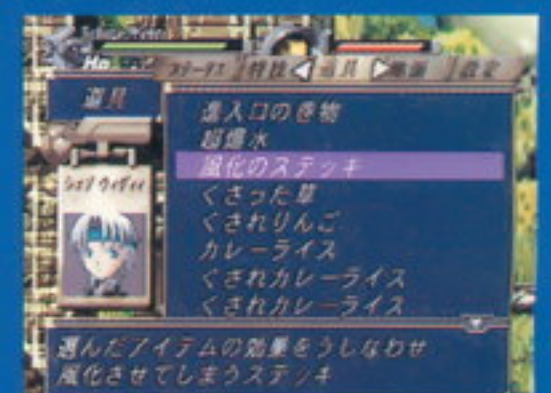
告知！ ひきつづき テクニック募集中！

「わくぷよ」のちょっと役立つテクニックや、ユニークな攻略法などを募集中！「どういった手順でどんな効果が得られるのか（図解歓迎）」「いかなる状況で発見した（思いついた）のか」等をハガキに記入し、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して右のあて先まで。優秀な方には「わくぷよ」スタッフから記念の品をプレゼント！ 締め切りは4月23日(木)必着です。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部
「わくぷよ私のテク指南」係まで

開発チームのワザありテクニック

「弁当復活法」：おなかが減ってヤバい状態にもかかわらず、手元にあるのはくさった食べ物ばかり……。そんな時、風化のステッキをそれらに使えば、食べ物を普通の状態（くされカレーならカレー）に戻すことができるのだ。ワンダージャングル内では特に有効。

一見役に立たないアイテムも使い方次第で……のいい見本。実用度かなり高し。

ダンジョン・マスター ネクサス

●ビクター／ビクターソフト●リアルタイムRPG●発売中●6,800円●１人プレイ用●マルコン対応●全年齢推奨

最後の1人になろうとも、呪文を極むれば勝機あり!!

そろそろ、サターン版「ダンマス」独特の操作系に慣れただろうか？　まだマスターできていないようなら、メニューやメイン画面といった、各モードでのA、Cボタンの効果の違いを、意識しながらプレイしてみよう。さらに、マルコンを使うことでもかなり感覚がよくなるはずだ。

さて、今回の攻略では、有用性の高いデータ企画第１弾として、全ユーザー渇望の“呪文一覧表”を公開する。わかっているとは思うが、各スペルを唱える場合は、必ず任意のパワーシンボル（ローからモンまで）を先頭に組み合わせることを忘れずに。

魔法使い系呪文一覧表

魔法使い（ウィザード）系の呪文は以下の10種類。なお、前方に飛ばすタイプの攻撃呪文は、だいたいの方向さえ定めれば敵に向かってホーミングする性質があるので覚えておこう。

呪文の名称	スペル	方向ボタン	消費マナ	効能
マジック・トーチ	⌀	↘	6～23	ダンジョンの闇をほのかに照らす。効果時間は賢さとパワーに比例。２～３回重ねて唱えるとより明るくなる。
ドア・オープン	♉	↙	8～30	扉を開ける光球を発射。手の届かない場所の扉を開ける時に有効。ただし、鍵のかかっている扉は開けられない。
ファイヤー・ボール	⌀ ℰ	↘↘	13～47	炎の塊を前方に発射する攻撃呪文。マミーやスクリーマーなど、炎の耐性が低いモンスターによく効く。
ポイゾン・フォウ	⍜ ⌛	↓↑	11～41	毒の塊を矢のような形にして飛ばす。これをくらったモンスターは、運が悪ければ毒に冒される。
ポイゾン・クラウド	⁘ ⌛	→↑	9～34	何かに当たると、そこで一定時間（パワーなどに比例）毒霧を漂わせ、触れた者に連続してダメージをあたえる。
ハーム・ノンマテリアル	⍜ ♑	↓↗	12～44	通常の攻撃が効かないゴーストなど、実体のない（霊体）モンスターに対して絶大な効果を発揮する。
インビジビリティ	⁘ ♑ ♉	→↗↙	17～61	勇者４人の姿を透明にして、モンスターからの攻撃を受けにくくする。効果時間は賢さとパワーに比例。
ライト	⁘ ℰ ⋇	→↘↓	18～65	マジック・トーチと同じ効果だが、照明の持続時間が長く、効率も良い。マナが増えたらこちらをメインに。
ライトニング・ボルト	⁘ ⌉ ⋇	→→↓	17～62	勇者の正面付近にいるモンスターに、雷を落として攻撃する。距離が離れすぎているモンスターには届かない。
ペトリファイ	田 ⌛ ♉	↑↑↙	14～51	モンスターを一定の確率でその場に石化させる。ただし、特定の弱いモンスターにしか効かない。

“方向ボタン”は、パワー決定後のシンボル選択で押す方向の順を表す。“消費マナ”は、最低パワーから最高パワーまでの幅を表す。

「ダンマス」の創造者 ウェイン氏から日本のユーザーにホットなメールが到着!!

完全3Dポリゴン化を果たし、「これぞ、真の『ダンマス』！」と、一部の洞窟愛好家（!?）にめっぽう評判の「ネクサス」だが、本シリーズの生みの親、FTL社代表のウェイン・ホルダー氏は、この“和製最新作”をどう見るのか？　アメリカ在住の本家本元にインターネットメールを介して直撃インタビューを試みた。

──まずは、初代「ダンマス」誕生のいきさつなど……。

ウェイン　「ダンマス」はＦＴＬで最初に大成功をおさめたコンピュータゲームですから、オリジナルのアタリ（アメリカで大ヒットしたゲームマシン）版での仕事にも、いろいろな思い出があります。また「ダンマス」には、ちょっと変わった経緯がありました。当時、私たちは「サン・ドッグ」というアタリ版のゲームを作り終え、すぐに次のタイトルの開発にとりかかりました。「サン・ドッグ」も成功したのですが、その頃のゲーム市場は今ほど大きくなく、「サン・ドッグ」を気に入ってくれた人たちが買ってくれるようなゲームをすぐに作る必要があったのです。私たちはいろいろなアイデアを試し、たくさんのソースコードをものすごいスピードで書きあげました。優秀なプログラマーたちが、20分くらいの短いミーティングでアイデアを出し、各自がすぐに席に戻ってその有効性を試すためのコードを書く、という作業を繰り返したのです。また「サン・ドッグ」のユーザーの中には、新しいゲームのアイデアを提供してくれる人もいたので、その人たち全員にＦＴＬとして「これはいける」というアイデアを盛り込んだテスト版のコピーを送ったりもしました。この頃、ユーザーと直接意見交換したことは大変貴重な体験で、多分これが「ダンマス」の成功につながったのではないかと思います。こうして、リアルタイムゲームとしての「ダンマス」に必要なアイデアをほとんど組み込んだバージョンができあがりました。当時、ここまでマウスインターフェースを取り入れたゲームは他になかったと思います。しかし、このバージョンをプレイした人たちの感想から、もっと時間をかけてアイデアを磨き、自分たちが最初に意図していた以上の作品にする必要性を感じました。この後、私たちは「ダンマス」のプロトタイプをいろんなユーザーグループの所へ持っていき、デモプレイを始めました。初めてユーザーと顔を突き合わせて対話する機会をもったわけです。このデモでは、ふだんコンピュータゲームをやらない人たちからも熱のこもった意見を聞けたのが有意義でした。今でも顔をはっきり思い出すことができますが、ある青年がデモの後に立ち上がり「私はコンピュータゲームは好きではないし、アタリも持っていないけれど、このゲームをやるためにアタリを買いたい」といってくれました。この瞬間から私は、ひょっとすると「ダンマス」はヒットするかもしれない、と思い始めたのです。実際、「ダンマス」発売後、ＦＴＬに届いた手紙を見て、このゲームをプレイするために初めてコンピュータを買った人が多いことには、驚かされました。彼らが、なぜそれほどまでに「ダンマス」を好きになってくれたのかはうまく説明できません。ただ「ダンマス」が当時のゲームテクノロジーの集大成といえるものであり、ストーリー的にもプレイヤーがゲームの世界に感情移入しやすいものであった、という理由は考えられます。ユーザーからの感想には「ゲームに熱中するうちに現実の時間を忘れてしまい、窓から差し込む朝日に気づいて初めて自分が徹夜したことを知った」という手紙も多くありました。

パソコン市場を席巻した「ダンマス」。写真はＰＣ－98版。

──ビクターソフトが、移植ではなく、新作として独自の「ダンマス」を作ることについて……。

ウェイン　ビクターソフトから「新作」を作りたいという申し出があった時は興奮しました。今までビクターソフトの人たちとしてきた仕事は本当に楽しかったですし、最初の日本版を作った時の彼らのアドバイスには励まされ、大変参考になりましたからね。奇妙に聞こえるかもしれませんが、ビクターソフトが独自の「ダンマス」を作ることは、このタイトルの新しい方向を開拓するため

僧侶系呪文一覧表

僧侶（プリースト）系の呪文は、回復と薬の生成がメイン。ちなみに、ほとんどの呪文が、何本か続けて飲む、もしくは連続して唱えることで効果を重複（数値がより多く上がるなど）させることが可能。

呪文の名称	スペル	方向ボタン	消費マナ	効能
ヘルスポーション	≈	↗	4〜16	ダメージで減ったヘルスを回復させる薬を生成。効果はパワーなどに比例。唱える時はフラスコが必要。
スタミナポーション	田	↑	8〜30	フラスコにスタミナポーションを生成する。飲むと、無茶な行動（？）やダッシュで減ったスタミナを回復。
キュアポーション	≈ ∫	↗↓	11〜40	体内に入った毒を消す薬を生成（要フラスコ）。効果はパワーに左右されないので、ローで十分。
マナポーション	8 ∫ ✳	↙↓↓	21〜75	マナの回復薬を生成（要フラスコ）。効果は消費したマナよりも低いが、非常用に常備しておきたい。
ストレングスポーション	∅ ∫ ×	↘↓↑	15〜54	飲むとストレングスが一時的に上がる。その2次効果として投擲能力と制限重量も上がる。要フラスコ。
ウィズダムポーション	田 ∫ ⸝	↑↓→	13〜47	賢さを上げる薬。呪文の下手な勇者に飲ませれば、成功率とレベルアップ効率も高まる。要フラスコ。
バイタリティポーション	田 ∫ 十	↑↓↘	14〜51	バイタリティを上げる薬。2次効果としてヘルスの上限とその回復力も一時的に上がる。要フラスコ。
デクスタリティポーション	⁖ ∫ ◡	→↓↗	14〜51	デクスタリティを上げる薬。これを飲んでおけば、忍者レベルが上がりやすくなる。要フラスコ。
シールド・ポーション	田 ∫	↑↓	10〜37	敵からの直接攻撃によるダメージを軽減。効果がある間は防御インジケータが点滅。要フラスコ。
シールド・スペル	田 ε	↑↘	10〜37	敵からの攻撃呪文のダメージを軽減するシールドを張る（全員に有効。防御インジケータが点滅）。
ファイヤー・シールド	∅ ∫ 十	↘↓↘	17〜61	炎系のダメージを軽減するシールドを張る。これも全員に有効で、持続中は防御インジケータが点滅。
ダークネス	o ε ∀	↓↘↙	21〜75	周囲を一時的に暗くして、モンスターに察知されにくくする。高いパワーでないとあまり持続しない。
ポイゾン・ボム	8 ⧖	↙↑	12〜44	毒の霧をフラスコに封じる。投げるとポイゾン・クラウドの効果を発揮するが、フラスコはなくなる。
ヒール	≈ ∫ 十	↗↓↘	15〜54	唱えた者のヘルスをその場で回復させる。フラスコがいらないので、急いで回復させたい時に便利。
ヒール・オール	≈ ∫ ✳	↗↓↓	17〜61	ヒールと同じだが、全員を回復させる。ただしヒールより回復度は（同パワーで比較すると）低め。

付記 各シンボルのマナ消費量

こちらの表は、各シンボルを唱えた際に消費するマナの量である。エレメント、フォーム、クラス／アライメントの数値は、最低パワーから最高パワーまでの幅を示す。たとえば「ゾー」を使用する場合、パワーが「ロー」なら7、「モン」なら24になる（ウム〜パルはその中間）。

●パワー

ロー	ウム	オン	イー	パル	モン
1	2	3	4	5	6

●エレメント

ヤー	ヴィー	オー	フル	デス	ゾー
2〜7	3〜10	4〜14	5〜17	6〜21	7〜24

●フォーム

ヴェン	ユー	キャス	イル	ブロー	ゴー
4〜14	5〜17	6〜21	7〜24	7〜24	9〜31

●クラス／アライメント

クー	ロス	ディン	ネタ	ラー	サー
2〜7	2〜7	3〜10	4〜14	6〜21	7〜24

にも一番良いことだと感じました。私が、なぜそう思ったかを説明するために、子供の頃から親しんできたある童話をここで紹介したい、と思います。『石のスープ』という話で、日本にも似たお話があるかもしれませんが、私は12歳の時にこれを読み、物を創る過程について多くを学びました。

……1人の旅人が食べ物を求めてある村へやってきましたが、この村も裕福ではなく誰も簡単には食べ物をくれません。一計を案じた旅人は火をおこして鍋に湯をわかすと、これみよがしにポーチから珍しい形をした石をとりだして鍋に入れました。村人たちは、ただ石を煮ているだけの旅人を見て不思議に思いました。

やがて好奇心にかられた村人の1人が「あんたは何をやっているのか？」と声をかけてきました。旅人は「これは石のスープといって、世界一うまいスープなのだ」と答えます。さらに少し時間をおいて旅人は、でも「石のスープ」よりもっとうまいのは「塩のはいった石のスープ」なのだ、と説明します。それを聞いた村人は「私の塩をひとつまみあげるから、一口味見させてくれないか」と申し出ます。旅人はこれに「いいよ」と返事をしました……。するとどうでしょう。噂を聞いたたくさんの村人が、皆なんやかやと鍋の具を持ち寄り、それと引き換えに「世にもまれな、おいしいスープを味見させてくれ」と言い出したではありませんか。結局、旅人のスープにはいろいろな具が入り、とてもおいしいものになりましたとさ……。

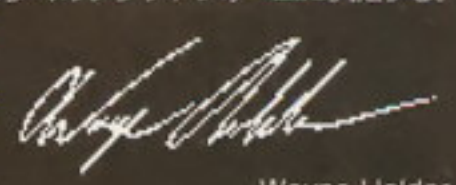
日本一「ダンマス」を理解するビクターソフトが、サターン鍋を新食材で、さらなる美味に仕上げた。

というわけで、新しく何かを創り出すためには、自分以外の人間のアイデアが必要で、そうしたアイデアが提供される機会こそが大切だということを、私はこの寓話から学んだのです。ですから日本のみなさんには、ビクターソフトが「ダンジョン・マスター」というスープに加えた新しい調味料や食材の味を賞味してほしいのです。

──「ネクサス」は「ダンマス」の正統な継承者ですか？

ウェイン　ビクターソフトはオリジナルの「ダンマス」スピリットをたもちつつ、最新のテクノロジーを加えることに大変な努力をされたと思います。私たちは「ダンマス」制作にあたってミステリアスな雰囲気を出すことを心がけましたが、とくにその点で「ネクサス」はオリジナルのエッセンスをうまくとらえています。そもそも「ミステリアス」を醸し出すには、このドアの向こうには何が？ とか、あの変な音はどこから？ といったプレイヤーの心に描かれる「先読み」のイメージが重要なのですが、「ネクサス」はそうしたムードをうまく演出しています。多分、ビクターソフトの人たちは私たちと長い間一緒に仕事をしたせいで、私たちの考えを「先読み」できるようになったのではないでしょうか（笑）。

──ＦＴＬ社の「ダンマス」シリーズの未来について。

ウェイン　現在、私の興味はインターネットとウェブによるファンタジー世界の（複数のプレイヤー間での）共有の可能性を探ることにあります。プレイヤーがゲーム世界を拡張し、変えていくことが今後のゲームシーンではさらに重要になります。私たちはＪａｖａ言語を使って、これを実現するアイデアに挑戦しています。多分その最初の成果がウェブ上の「ダンマス」タイプの新しいゲームになるはずです。その意味でも、この「ネクサス」で発見したいくつもの要素が、将来的にも私に強く影響を与え続けてくれると信じています。なかでも私が感銘を受けているのは、日本のグラフィックデザイナーの正確さと細部へのこだわりです。「ネクサス」を見ていて職人技とか芸のようなものを見せつけられたようで、少しジェラシーを感じました。学び取らなければならないもの、考えさせられるものはたくさんあります。とにかく、「ネクサス」のようなチャレンジは報いの大きいものであることがわかりました。ビクターソフトがゲームデザインにおいて新しい視点を私たちに提供してくれたことに感謝したいと思います。

──最後に、日本の「ダンマス」ファンにメッセージを。

ウェイン　このゲームにはプレイヤーを別世界に誘うパッションがあります。ゲームに命を吹き込むような特別なパッションです。日本のみなさんが「ダンマス」に命を吹き込んでくれれば幸せですし、ぜひ、このパッションを肌で感じていただきたいと思います。ただ今のところ「ネクサス」をプレイできるのが、日本のゲームファンだけというのは、ちょっと不公平ですよね。ですから、このゲームのことをアメリカの友人に教えるのはちょっと待ってください。でないと、私の所にアメリカのゲーマーから抗議のお手紙がたくさん来そうですから。

ウェイン氏とFTL社の歴史

インテル社の初のCPU、4040で自らのマイコンを作り、スペルチェッカープログラムを開発することからウェイン氏はコンピュータ革命に参加した（スペルチェッカーは後にマイクロソフトにライセンスアウトされ「マイクロソフトワード」に組み込まれた）。コンピュータゲームの虫にとりつかれた氏は、1983年にＦＴＬゲーム社を設立。「ダンマス」をはじめとするタイトルをセガ・マシンからパソコンに至る多くのプラットフォームに供給する。

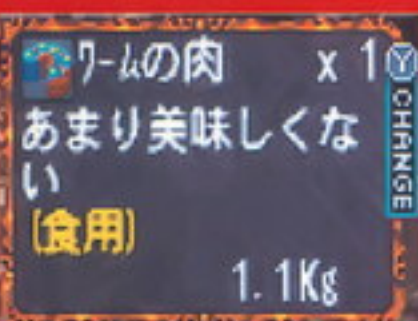
1996年10月に長女ベルが生まれて以来、仕事を在宅テレコンピューティング方式に切り替え、もっぱら自宅で作業する毎日である。妻ナンシーは25冊以上の著作をもつ小説家でもある。

Wayne Holder

LEVEL4

レベル3は謎解き中心だったが、ここからは敵も強くなり、高い戦闘能力が要求される。「覚悟はいいか？」はその象徴。

ワームの肉 x 1
あまり美味しくない
〔食用〕
1.1Kg

第四章　紫肉（しにく）

いろいろあったが、俺たちは順調に下層へ進んでいった。もっとも“ダース単位の傷をこさえ、餓死寸前の食糧不足、見張りを立てなきゃおちおち眠れない状況”を“順調”と呼べるならば、だ。これまでと異なる外壁を横目に先へ進むと、さっそくモンスターがズシャズシャとぜん動してきた。暗闇でもはっきりわかる嫌ったらしい原色系の斑点――巨大ワームだ。そいつを見たティカは、嫌悪感むき出しの表情で弓を射て、ついでに「毛の生えていないイモ虫は大嫌い」と酷評まで加えた。

俺は「毛の生えているヤツはいいのか？」と突っ込みかけてやめた。また諍いが始まるだけだし、ティカの速射砲のような弁舌に勝つ自信もない。それにしても、まったくもって俺とティカは反りが合わない。罠や謎かけの踏破に関する議論でも、単純な相性の悪さでは片づかないほど毎回衝突する。が、今回は無駄な時間浪費を避け、ダルーに目で合図して斬りこんだ。数刻後――屠殺したばかりのワームを、ゴズモグがナイフで器用に解体しはじめた。切り身になってもなお不随意運動をする肉は薄気味悪いが、食糧はもう底をついていたから贅沢は言えない。ティカは「わたしはそんなのいらない。ちゃんとした食べ物が見つかるまで我慢する」などと、昨日の“キノコ嫌い発言”に続くわがままぶりを発揮していたが、放っておいた。どうせ空腹が激化すれば否応なしに食べるハメになるのだ。さらに数刻後、俺たちはある広間でまたワームの接近音を察知した。だが、今までの雰囲気とは何かが違うような気がした。タイミングよくゴズモグがマジック・トーチを唱えると、その違和感はすぐに氷解した。ついで、俺は驚愕と同時に笑いの衝動に包まれた。

「見ろよティカ、ちゃんとした食べ物はまだおあずけらしい。ハッハハハ」

俺は“超巨大”なワームに斧の切っ先を食い込ませ、紫の返り血を浴びながら大笑いし続けた。

前回までのあらまし

安息の日々を過ごしていたセロンだったが、謎の存在の襲撃を受けて霊体に。彼は捕らわれの師匠を救うため、三たび勇者を復活させてダンジョンへ向かう。

FLOOR MAP

レベル5へ
レベル3から

勇者の英知 ―9― 特殊能力のレベルの上げ方

勇者には4つの特殊能力があり、それぞれが0～15レベルまであるのはご承知のとおり。だが、漫然とプレイしていてはなかなかレベルが上がらない能力もある（とくに忍者レベル）。勇者を効率良く成長させるためにも、以下の法則を理解し、それを意識したプレイを心掛けよう。

●僧侶、魔法使いのレベル

この2大呪術者レベルは、基本的に僧侶の呪文、魔法使いの呪文を唱えれば徐々にレベルアップする。どちらも先に進むうえで自然と使うことになるので、なかなか成長しなくて困る、ということはないだろう。

効率よく経験を積ませたい場合は、①同一の呪文は、唱えるパワーを少しずつ上げる（いきなり高いパワーで唱えて失敗しても経験は積めるが、マナがもったいないから）。②同じ呪文ばかり使っていても経験は頭打ちになる。ゆとりがあったら、ふだんあまり使わない呪文も意図的に使う（ただしポイゾン・ボムはフラスコが再利用できないので、無理に使わないほうがいい）。③ウィズダムポーションを飲んでおくとさらに効率が良い……といったところ。

●戦士のレベル

戦士のレベルを上げるには、前衛で直接攻撃系の武器を使い、モンスターと交戦するのが最も効率がよい。

また、武器は重いものを使ったほうがより経験を積みやすい（例外あり）が、ストレングスや戦士レベルが低い者は、分不相応に重い武器（防具も）を使うとスタミナを急激に消耗するので注意。さらに、モンスターにダメージを与えることと、モンスターからの直接攻撃をくらうことも経験のうちに入る。

ヘルスが低くて倒されやすい勇者の場合は、モンスターのいない場所で武器を空振り（素振り）するという手もある。直接戦うより経験は浅くなるが、安全かつ確実である。ついでにストレングスポーションも飲んでおけば効率が高くなる。

●忍者のレベル

忍者のレベルは、弓矢やスリング、手裏剣などの飛び道具を使うと上がっていく。これらは矢や石の補給（と、使用後の回収）の手間がかかるが、忍者レベルは意識的にやらないとさっぱり上がらないので、せめて後衛には面倒でも飛び道具を使わせよう。

また、ハンドポインターでつかんだ物を投げることでも、経験は積める（基本的に重いものほど効率がよいが、特殊なアイテムなど、経験にならない場合もあり）。一気に経験を積ませたい場合は、スタミナは激減するが、玉石（8.1キロ！）をポインターで投げることを繰り返すといい。なお、素手（アクションハンドに何も持っていない）での攻撃も、わずかだが忍者の経験が積める。

勇者の英知 ―10― 食糧不足の解消法

たいていのモンスターは出現場所に2～3匹いる（同じ場所を往来すると、ある程度復活）が、基本的に出現数は有限だ。ということは、プレイ時間が長びけば必然的に食糧は不足してくる。だが、実はいくら倒してもモンスター（食糧になるもの）が復活する場所が存在するのである。たとえばこのレベルの場合、ある部屋のスクリーマーを倒した後、近くにある床を踏んで扉を閉めると復活するという具合だ。こうした場所は、他のフロアにもいくつか存在するので探してみよう。また、呪文使用、武器の素振りなどの練習でレベルアップする時も、こういう場所で事前に食糧を調達しておくと安心だ。

登場人物

セロン：いちおう主人公。4人の勇者にボルケス討伐を託す。
ハルク：いちおうチームリーダー。典型的な腕力信奉者。
ダルー：種族も素性も謎だらけの蓬髪漢だが、いちおう勇者。
ティカ：賢さに秀でた、呪文のエキスパート。いちおう紅一点。
ゴズモグ：ティカに比肩する術者。瞳が赤光するがいちおう人間。

LEVEL5

このレベルは、序盤で２つのルートに分岐する。進むための鍵は１つしかないので、どちらか一方にしか入れない。

第五章 未那識（マナしき）

ダンジョンに生息する動物は、地上のそれと比べるとあきれるほどでかい。今、目前にいるクモも例外ではない。少なく見積もっても直径5フィート。おまけに強酸性の液を放射する。うかつにも、俺は最初の一発を利き腕側で受け、大事な武器を鉄屑にした。二度目を楯でさえぎっている間に、ダルーが倒したおかげで事なきを得たが、予備の武器はあと一振りだ。ダルーの捕捉感覚網に他の気配がかからないのを確認して、俺は前から無意識に避けてきた考えを提起した。それは“マナを備えていない俺自身が、呪文を使えるように修行すること”だ。今回のようなアクシデントが再び起きた場合、代わりの武器を出す手間をかけるより、弱くとも攻撃呪文を放てるほうが生存率が高まる。この意見にティカも同意し、肌身はなさず着けていたムーンストーンを黙って首に巻いてくれた。しばらくすると、ムーンストーンの効果で皮膚感覚が変化した。

全員の「どう？」という視線に「来た」と答える。「じゃあ、いちばん簡単なのからやってみて。ROW・FUL」。ティカほど流暢にいかなかったが発音を真似る。だが、やはり失敗ばかりが続く。仮初めに備わったマナの回復を繰り返すうちに疲弊が蓄積してきた。「五感にとらわれすぎだ。自分の中に、見えない力の通り道を想像しろ。お前の精神力なら未那識に到達できるはずだ」。ゴズモグの暗示にも似た導きを耳に、俺はたいまつの炎を凝視した。いつしか眠りのような感覚に陥る。どれほどの時間が経ったのか、ふと俺の口から無意識に呪文が発せられた。その直後のことはおぼろげにしか覚えていないが、周囲の光度がわずかに上がったことと、生まれて初めて味わう感覚とともに自前のマナが備わったことだけは鮮明な記憶として残った。ティカが珍しくかけてくれた温かい言葉も耳をすりぬけた。「疲れた。少し休ませてくれ……」見張りを立てて眠った時ですら感じたことのない安息とともに、俺は泥のように体を横たえた。

FLOOR MAP

レベル4から
レベル6へ
レベル6へ

勇者の英知 11 “運命の選択”でどちらへ行くか？

このレベルの序盤では、右の“知識”ルートと左の“体力”ルートのどちらを選んでも次に進めるが、選ばなかったほうへはその後入れなくなる。“知識”ルートは、登場モンスターがジャイアントスコーピオン（毒あり）で、入手できるアイテムは防具系が中心。“体力”ルートは、武器系のアイテムが入手できるが、運が悪いとラストモンスター（巨大クモ）の酸攻撃で、装備している武器を溶かされることがある（鉄クズに変えられてしまう）。いちおうセーブはひんぱんにしておこう。

“知識”ルート

“体力”ルート

勇者の英知 12 防御系呪文の効果の把握

メイン画面の上部にある勇者のステータスには、防御インジケータというものが含まれている。このゲージ（3マス）は、攻撃シールド、呪文シールド、火炎シールドに対応している。これらが点滅している時（効果持続中）は、そのシールドが張られていることを意味する。

なお、それぞれに対応する呪文は、左から順にシールド・ポーション（直接攻撃を防御、青く点滅）、シールド・スペル（魔法攻撃を防御、紫色に点滅）、ファイヤー・シールド（炎攻撃を防御、赤く点滅）となっている。なお、シールド・スペルとファイヤー・シールドは唱えれば全員に有効だが、シールド・ポーションは薬を飲んだ勇者だけに有効なので、最低でも２つ（前衛のぶん）は作ろう。

防御インジケータ使用中の一例。左側のゲージが青く点滅している。これは、ダルーにシールド・ポーションを飲ませて、直接攻撃のダメージを軽減しているということ。

ちなみに、インビジビリティの呪文の効果は隊列表示で確認可能。よく見ると半透明状に。

勇者の英知 13 能力値を増減させる装備

武器や防具には、装備している間だけ特性値や能力値が上がるという、素晴らしい効果をもつものも存在する。たとえば、ティカが首にまいているムーンストーン（マナの上限が３アップ）や、ゴズモグがまとっている暗黒のマント（機敏さが8アップ）などがそうだ。とくに能力値はレベルアップしても劇的には上がらないので、こうしたアイテムはかなりありがたい。入手したアイテムに何かありそうな雰囲気が漂っていたら、Ｙボタンで能力値を表示させてから、付けたりはずしたりして確認してみよう（時には数値が下がるのもあるが……）。また、食べるだけで数値の上限が増えるという、これまた素晴らしい効果をもつ食糧も存在する。こちらは数値に幅がある（ランダム？）が効果は永久に残る。

マナがなくて呪文が使えないハルクも、ムーンストーンがあればこのとおり。他にも、特殊な杖など、マナが一時的に上がるアイテムはある。探してみよう。

ゆりかごから墓場まで面倒を見てもらうRPGと違い、「ダンマス」には必要最低限の設定しかない。だからこそ、最初に勇者を選ぶ時（命名時も）にあれこれ悩んだり、自分だけの組み合わせで勝手な話を想像して楽しめるワケです。本文中（話は創作）と同じ組み合わせでコミカル路線を考えられたりと、人によってドラマツルギーも変わるはず。ヒッサー、ダルー、ウーフ、ハルクの“人外メンバー”とか、イライジャ、ガンドゥ、ティギー、セデイーの“老齢＆お子様”とか、ソンヤ、アジジ、レイラ、ウーツェの“女闘美”とか。メンツしだいでいろいろと……。

SEGA AGES/ ファンタシースターコレクション

●セガ●発売中（4月2日発売）●RPG●4,800円●1人プレイのみ●全年齢推奨

セガを代表するRPG「ファンタシースター」のⅠからⅣまでが入ったこのソフト。懐かしさをかみしめながらプレイしている人も多いと思うが、中でも「PSⅠ」は、元は10年も前のソフトだけに、攻略の手引きとなるものはほとんどないはず。そこで今回は、「PSⅠ」を最後まで一気に攻略する。ただし、3Dダンジョンマップは、このゲームの醍醐味でもあるので（？）、自力でがんばってほしい。

パルマ星前半・まずは仲間捜しだ！

攻略フローチャート①

① カミニート居住区
② パロリト居住区
③ シオンの町
④ パルマ星・スペースポート
⑤ モタビア星・スペースポート
⑥ 首都パセオ
⑦ 居住区の南の洞窟
⑧ エピの村
⑨ カミニートの倉庫
⑩ ナウラの洞窟
⑪ イアラの洞窟
⑫ 首都パセオ
⑬ マハルの洞窟

ロードパスを手に入れるには？

まずは自宅の横の洞窟で、お金を手に入れたら、装備を整えてレベルアップに励もう。そして仲間捜し開始。まずはタイロンだが、彼はメデューサ退治に行っているという。代わりにタイロンが連れていた動物の情報を得て、モタビア星のパセオに向かう。そのためにはシオンの町でロードパスを手に入れよう。

「ヒミツノモノ」が「ロードパス」だ。通い続けて手に入れよう。

ワンポイントメモ①

つい使ってしまうBボタンキャンセル。このゲームでは「ハイ」「いいえ」を選ぶときはキャンセル機能を果たさない。うっかりするとキャラが死んだり、データが消えたりと大変なことに。

ミャウを買いもどせ！

パセオの商人に10億メセタでミャウを買わないかと持ちかけられるが、それを断ると、カミニート居住区で手に入れていた「ラコニアンポット」との交換の申し出が。これでミャウが仲間になり、タイロンの情報を得る。早速助けに行こう。

「イイエ」と答えよう。ラコニアンポットは10億メセタの代償だ。

タイロンを助けよう！

カミニート居住区のすぐ南の洞窟の奥で石化したタイロンを発見。ミャウが持っているアルシュリンで石化を解除。話によるとメデューサが持っていた斧が目的だったとのこと。そして、コンパスのありかを教えてくれるので取りに行こう。

メデューサに石にされたタイロン。アルシュリンを使うと元の姿に戻る。

贈り物を持って総督に謁見

パセオの総督なら力になってくれるかもしれない、という噂を聞いて行ってみるが、追い返されてしまう。町で噂を聞いてみると、どうやら贈り物が必要らしい。さらに、総督は甘い物が大好きであること、ナウラの洞窟にケーキ屋があることも突きとめた。早速ナウラの洞窟にもぐろう。ここはダンジョン内より外の敵のほうが手強いので、レベルが低ければトランカーペットを持って行ったほうが良いかもしれない。さて、総督に会うとルツへの手紙を渡され、一泊するが、ナイトメアに全員殺されるという不吉な夢を見る……。

3人目の仲間ルツに会おう！

ルツはモタビア星のマハルの洞窟の2階にいる。しかし、苦労してたどりついてもルツを頼りにしてはいけない。修行中といってもしょせんはレベル1、ルツのドヒールは、彼自身に使って終わってしまうのがオチだ。手紙を渡して仲間にしたらさっさとパルマ星に戻って、レベルを上げよう。

ワンポイントメモ②

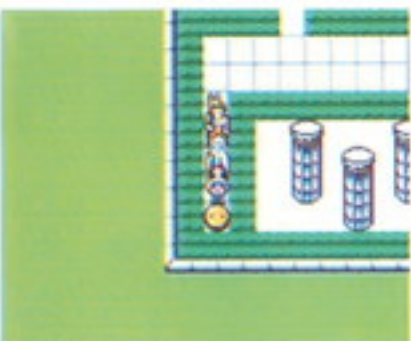
イアラの洞窟はストーリーに影響はないが、数少ないミャウの武器シルバータスクが手に入るので、できれば行っておこう。

パルマ星後半・宇宙船を手に入れよう！

攻略フローチャート②

⑭ ガシコの地下通路
↓
⑮ ガシコの村
↓
⑯ トリアダの牢獄
↓
⑰ ガシコの村
↓
⑱ バルテボ
↓
⑲ ロアーの村
↓
⑳ アビオンの村
↓
㉑ 村の動物実験所
↓
㉒ バルテボ
↓
㉓ ガシコの村

ガシコの森へ

噂に聞いていたガシコの森への地下通路は、ルツのいうマンホールの下にあった。一直線の通路を抜けるとガシコの村に出る。話を聞くのにペロリーメイトが必要な人がいるが、この村にはドラッグストアがない。行く前にいくつか買っておこう。重要な情報が得られるかも。

ルベノ博士を説得

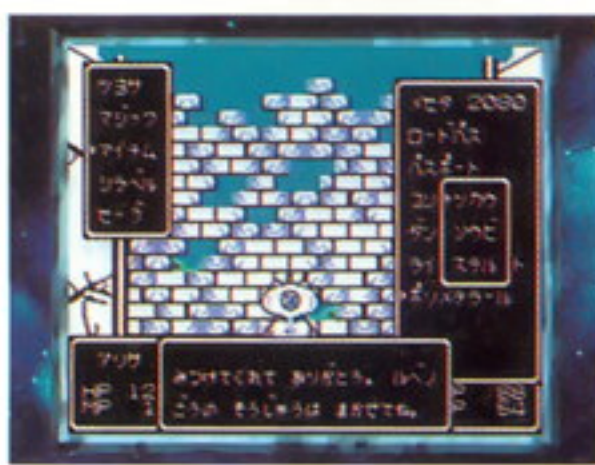
ルベノ博士はトリアダの牢獄に捕らえられている。宇宙船を造ってほしいのだが、それには博士を説得しなければならない。何度も頼むと、何でもいうことを聞くことを条件に承諾。まずは、地下通路にいる弟子を連れてこいといわれる。次は何と製作費1200メセタを請求！　持ってないとお金が貯まるまで造ってくれない。

ポリメテラール・ラコニアンポットのゆくえ

宇宙船ができるのを待つ間、トリアダで聞いたロボットを探しにバルテボへ行きたいが、先にそのために必要な「ポリメテラール」を買いにアビオンの村まで行くことになる。ここで壺を持ったあやしげな男の噂を聞いて行ってみれば、壺とはやはり「ラコニアンポット」だった。こんなところで出合えるとは意外な展開。動物実験をしているのはマッドドクター。ミャウをよこせといってくるが、ここで従うとミャウは殺されてしまううえに戦闘になってしまうのでやめておこう。マッドドクターを倒すと、ラコニアンポットが手に入る。

村の外れの通路からマッドドクターの実験所へ。結局戦闘になるので回復してから行こう。

ルベノ博士を説得

アビオンの村でポリメテラールを買いバルテボへ。ここのどこかにロボットのハプスビーが捨てられているのでがんばって探そう。わかりやすい所にあるのだが、かたっぱしからポリメテラールをかけまくれば確実。面倒だけどね。ハプスビーを見つけてガシコへ戻ると、宇宙船が完成している。

ワンポイントメモ③

病院に行くときはマジックで先に回復してから。MPのみ治療すればお金も浮く。何かと物要りなご時世、節約も大切だ。

前半アイテムリスト

入手場所はフローチャートの番号で表示（重なってる入手場所は除く）。

アイテム名	価格	入手場所	効果・使用者
ショートソード	30	⑥	アリサ・タイロン
アイアンソード	75	②	アリサ・タイロン
チタニウムソード	320	②	アリサ・タイロン
セラミックソード	1120	②	アリサ・タイロン
アイアンアクス	64	⑧	タイロン
ニードルガン	400	⑧	タイロン
ヒートガン	1540	⑲,㉔	タイロン
シルバータスク	非売品	⑪	ミャウ
サーベルクロー	1620	⑲	ミャウ
ウッドケイン	20	⑳	ルツ
レザーシールド	30	①	アリサ・タイロン
アイアンシールド	310	⑧	タイロン
ボロンシールド	520	①	アリサ・タイロン
セラミックの盾	1400	①	アリサ・タイロン
レーザーバリア	4800	⑳	アリサ・タイロン・ルツ
レーザークロス	28	③	アリサ・タイロン
ライトスーツ	290	③	アリサ・タイロン
アイアンアーマー	84	⑳	タイロン
ジルコニアメイル	1000	③	アリサ・タイロン
ダイヤの鎧	15000	⑥	アリサ・タイロン

アイテム名	価格	入手場所	効果・使用者
トゲリスの毛皮	630	⑥	ミャウ
ホワイトマント	73	⑥	ルツ
ペロリーメイト	10	①,②,④,⑳,㉔,㉟	HPを10回復
ルオギニン	40	①,②,④,⑳,㉔,㉟	HPを40回復
アルシュリン	非売品	⑥	石化解除
ポリメテラール	1600	⑳	ラコニア以外の物質を溶かす
ラコニアンポット	非売品	①,⑳	ラエルマベリーを入れる
サーチライト	20	①,②,③,⑥,⑪,⑳,㉕,㉟	洞窟内を照らす。使用毎に消費
エスケープクロス	10	①,②,⑥,㊱	戦闘中使用。敵から逃れる
トランカーペット	48	①,③,⑪,㉕,㊱	最後に寄った教会に戻る
ライトペンダント	1400	⑰,⑳	洞窟内を照らす。何度でも可
秘密のモノ（ロードパス）	200	③	スペースポートに入れる
パスポート	100	④,⑥	宇宙船に乗れる
マジックハット	20	⑳,㉟	戦闘中使用。敵と話せる
コンパス	非売品	⑦	迷いの森に入れる
ダンジョンキー	非売品	⑨	鍵のかかった扉を開ける
ショートケーキ	280	⑩	パセオの総督の好物
総督の手紙	非売品	⑫	ルツに宛てた手紙
ハプスビー	非売品	㉒	ルベノ号を操縦してくれる
ルベノ号	1200	㉓	宇宙船

砂漠の惑星モタビア・アリ地獄の先へ

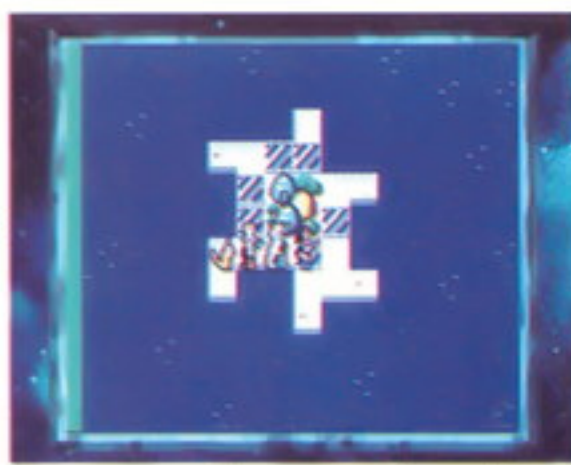
攻略フローチャート③

- ㉔ ウーゾの村
- ↓
- ㉕ カスバの村
- ↓
- ㉖ カスバの洞窟
- ↓
- ㉗ バルテボ
- ↓
- ㉘ ガシコの村
- ↓
- ㉙ ドラスゴーの町
- ↓
- ㉚ ソピアの村
- ↓
- ㉛ 湖の小島
- ↓
- ㉜ 湖の南の山
- ↓
- ㉝ メデューサの塔
- ↓
- ㉞ アビオンの塔

ランドマスター・フロームーバーを入手

カスバの村のツールショップには「ランドマスター」が売っている。これさえあればアリ地獄も怖くないし、移動速度も速くなる。けど、お金がないからまだ買えなかったりする。そんな時は、資金集めも兼ねてカスバの洞窟に住みついたというドラゴンを倒しに行こう。ドラゴンなだけに強いので、レベル上げもしておくとさらに良い。これを倒せば「カーバンクルアイ」が手に入る。そのころにはランドマスターも買えるだろう。もちろんこの間にバルテボに「フロームーバー」を探しに行ったり、ガシコで「スーズフルート」を拾いに行くのもいい。このあとソピアの村に行ってもいいが、毒ガスのダメージが大きいので、今はやめておいたほうがいいだろう。

海の上の町で

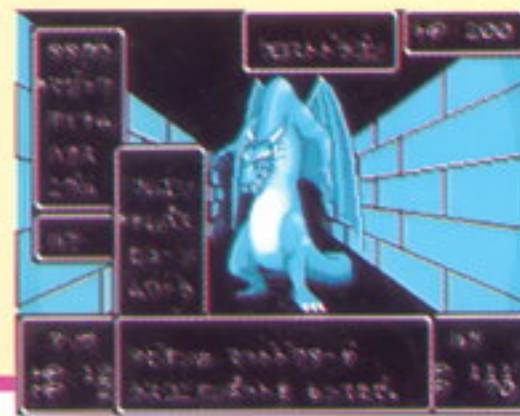
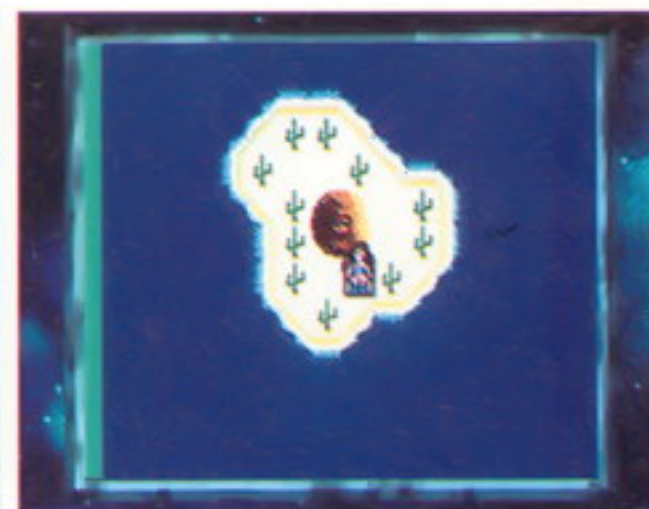
フロームーバーを手に入れ、パルマ星の海を走っていると、海の上に町を発見。このドラスゴーの町には「ガスクリアー」が売っている。これがあれば毒ガスのダメージを受けずにすむので、ソピアの村へは、このガスクリアーを手に入れてから行けばいい。ドラスゴーでアビオンの塔の情報があるが、この塔も海の上にある。ここには「ラコニアソード」があるので、このまま行きたいところだが、敵が強いので、あと回しにしたほうがいい。先にソピアの村に行って、良い防具を手に入れておこう。

メデューサを倒すには？

ドラスゴーの町で手に入れたガスクリアーのおかげで、楽にソピアの村に入ることができる。この村での最大の目的は、ペルセウスが魔物退治に使ったという伝説の盾の言い伝えのことだ。村長に訪ねると、ペルセウスの盾のありかを教えてくれるのだが、それにはお金を寄付しなければならない。毒ガスのせいで村が貧しいらしい。大した金額ではないので寄付してあげよう。場所を聞き出したらさっそく探しに行こう。目指すは湖の小島のサボテンだ。見つけたら早速装備しよう。ペルセウスの盾はメデューサを倒すのに欠かせないアイテムなのだ。しかも、防御力が高く最後まで使えるので、アリサとタイロンのどちらに装備させるか悩むところだ。このままメデューサを倒しに行ってもいいが、ここはルツの師匠のタジム導師に会いに行っておきたい。タジム導師はルツに卒業試験をしてくれる。戦うのはルツ1人、しかも師匠というだけあって強いので、ルツのHP・MPともに温存しながら戦おう。これに勝つと、タジム導師は「フラードマント」をくれる。装備が貧弱なルツにとって、これはうれしい贈り物だ。さあ、これでようやくデューサを倒せる準備が整ったぞ。

ワンポイントメモ④

ゲーム中まったく関係のないこんな隠れキャラも登場する。他にもいるので探してみては？ ホントにイミないけどね。

ワンポイントメモ⑤

知能の高い敵なら話が通じる。意外な情報を得られるうえにテレパスやペヤラクなら戦闘も回避できるので一石二鳥だ。

村長に懇願されてお金を寄付すると、ペルセウスの盾のありかを教えてくれる。

この場所を調べてみよう。村長のいうとおりペルセウスの盾がある。

後半アイテムリスト

入手場所はフローチャートの番号で表示（重なってる入手場所は除く）。

アイテム名	価格	入手場所	効果・使用者
ライトセイバー	2980	㉔	アリサ・タイロン
ラコニアンソード	非売品	㉞	アリサ・タイロン
ラコニアンアクス	非売品	㉝	タイロン
レーザーガン	4120	㉟	タイロン
サイコウォンド	1200	㉟	アリサ・タイロン・ルツ
ペルセウスの盾	非売品	㉛	アリサ・タイロン、石化を防止
ラコニアシールド	非売品	㊶	アリサ・タイロン
アニマルグラブ	3300	㉟	ミャウ
ラコニアアーマー	非売品	㊵	タイロン
フラードマント	非売品	㉜	ルツ

アイテム名	価格	入手場所	効果・使用者
フロームーバー	非売品	㉗	水の上を走れる乗り物
ランドマスター	5200	㉕	アリ地獄の上を走れる乗り物
アイスデッカー	12000	㊱	氷山を砕いて走れる乗り物
テレパシーボール	30	㉕,㉟	知能の高い敵と話せる
スーズフルート	非売品	㉘	敵がおとなしくなる
カーバンクルアイ	非売品	㉖	イクリプストーチと交換する
ガスクリアー	1000	㉙	毒ガスを無効にする
イクリプストーチ	非売品	㊳	ラエルマベリーを実らせる
エアロプリズム	非売品	㊲	エアキャッスルが現れる
ミラクルキー	非売品	㊸	魔法のかかった扉を開ける
ダモアクリスタル	非売品	㊸	ラシークの攻撃を弱める

氷の惑星デゾリス・地下通路から各地域へ

攻略フローチャート④

㉟ スクレの町
↓
㊱ デゾリアンの村
↓
㊲ 北の洞窟
↓
㊳ コロナの塔
↓
㊴ アルチプラノ高原
↓
㊵ グアランの死体置き場
↓
㊶ デゾリスの洞窟
↓
㊷ バヤマーレの丘
↓
㊸ バヤマーレの塔
↓
㊹ エアキャッスル
↓
㊺ 首都パセオ

ここはいったい何？

氷山の中にあるこの洞窟の中には、「エアロプリズム」がある。ここへの情報がないので行きにくいかもしれないが、スクレから地下通路で2番目にアイスデッカーで氷山が崩れるところにある。

コロナの塔では？

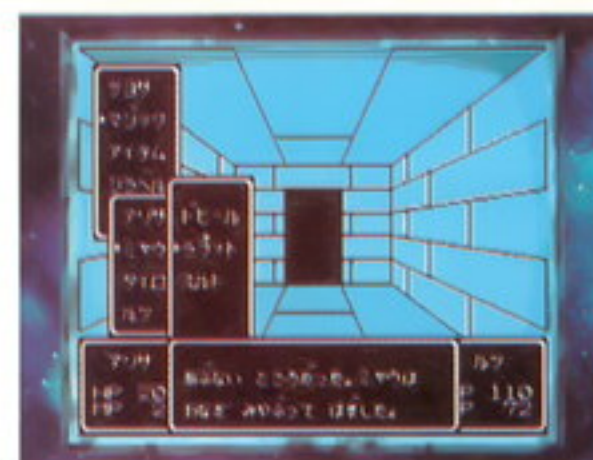
コロナの塔の4階で、デゾリアンが「イクリプストーチ」を分けてくれる。これを手に入れるには、「カーバンクルアイ」との交換が条件だ。ウソつきだらけのデゾリアンもここでは大マジだ。

アルチプラノ高原でラエルマベリーを入手

アルチプラノ高原は、周りを氷山に囲まれた場所にある。ここはスクレから地下通路を通って最初に氷山が削れるところから行ける。中央にポツンと1本だけ生えている木が目的のものだ。ここでデゾリアンに分けてもらったイクリプストーチを使うと、雪をかぶった木に「ラエルマベリー」が実るので、ラコニアンポットに入れよう。そう、ここでようやくラコニアンポットが本来の使われ方をするワケだ。この辺は強いうえに集団で襲ってくるマンモスが出るので気をつけよう。

落とし穴の先にはラコニアアーマーが

グアランの死体置き場では「ラコニアアーマー」が手に入る。このダンジョンはせまいうえに、落とし穴のせいで、何もないように思ってしまうが、よく見ると落とし穴の先にドアがあるのだ。ラプットでワナを解除してから、ラコニアアーマーを取ろう。

さて、次はデゾリスの洞窟。ここでは、いきなりデゾリアンが大ウソをついてくれる。これにひっかかった人も多いだろう。ズバリ右に行くのが正解だ。ダンジョンは割と簡単で、分かれ道も少ないので、ほとんど迷うことはないだろう。ここで手に入るのは「ラコニアシールド」だ。これでラコニアグッズはそろった。ラシークを倒しに行こう！

目の前のドアなんて落ちた瞬間すでに忘れてる……。

ラシークのいるバヤマーレ・いよいよ対決!!

バヤマーレにて

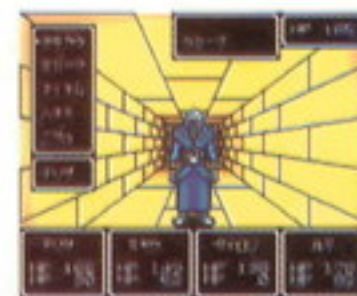
ラシークがいると思われるバヤマーレの丘。だが、どうやらここは監獄らしい。出口でロボットポリスがロードパスの有無を聞いてくるので、ここは「イイエ」と答えて倒してしまおう。「ハイ」と答えると監獄に閉じこめられてしまうので気をつけよう。ここを抜けてバヤマーレの塔へ。まずは占い師ダモアを探そう。途中で「ミラクルキー」を取るのも忘れずに。ダモアを見つけたら、ひたすらおだてよう。成功すると「ダモアクリスタル」をくれる。これがないとラシークを倒せないので必ず手に入れよう。

次はラシークだが、長いダンジョンの中で1つだけ気をつけるところは、5階の一本道にさしかかるところ。そこに落とし穴があるが、ここを通らないと先へ進めないので、ワナを解除する必要がある。さらにまっすぐ行くと、空が見える場所に出る。ここでまず「エアロプリズム」を使う。すると、エアキャッスルが現れる。そしてミャウに「ラエルマベリー」を食べさせると、ミャウは大きくなって空を飛べるようになる。エアキャッスルへ飛んでいく途中で、ゴールドドレイクとの戦いになるが、コイツはドヒールを使うのでさっさと倒そう。

ワンポイントメモ⑥

フロームーバーは水の上だけでなく、なんと溶岩地帯をダメージを受けずに渡ることができる。

ラシークを倒せ！

エアキャッスルに入り、奥に進むと、やっとラシークと対決かと思いきや、まずは影武者が相手となる。こいつを倒せば、今度こそ本当にラシークと対決だ。ダモアクリスタルがあるとはいえ、手強いことに違いはない。ムワーラを使うよりも、パウマでアリサとタイロンの攻撃力を上げたほうが効率が良い。ルツはひたすらビンドワで攻撃し、ミャウはパウマとドヒールを使いつつ、手が空けば攻撃に参加する、といった戦略でいけば勝てるだろう。

パセオに戻ると最後の敵が！

ラシークを倒し、パルマの総督に報告に行くと、なぜか総督がいない。すると、いきなり落とし穴に落ち、強制的にダンジョンがスタートしてしまうので、準備を万全に整えてから行くように。ここは、ほぼ1本道で、落とし穴に落ちながら進むことになる。もう道がないように思えるところに出たら、時々横のカベをチェックしてみよう。実はちゃんとドアがあるのだ。そこに入れば真のラスボスダークファルスが待ち受ける。がんばって倒そう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●SNK●発売中●ソフト単体5,800円　拡張RAMカートリッジ同梱7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ必須

隠しキャラ5人の闘い方と、前回解説した技誘いパターンの補足説明だ

まずは前回説明した技誘いパターンの、ちょっと変わったものを紹介しよう。これは、こちらが必殺技を出し、相手のアクションを誘うというもの。特定のキャラと技の組み合わせでなければいけないので、覚えておいて損はない。今回あげた以外にもパターンは存在するが、スペースの都合上割愛させてもらった。

文中表記は、P…パンチ、K…キック、C…キャンセルで、コマンドはキャラが右向きのもの。CPUレベルはノーマルで、3回戦以降のキャラクターで調査したもの。

ちょいネタ
肉まんでガード不能？

ケンスウの超必殺技の"肉まん食う"で不思議な現象を発見。なんと、超球弾がヒットする直前に肉まん食うを出すと、超球弾がガード不能に……。

超球弾と相手の距離が、このくらいのところで超必"肉まん食う"だ。

うぉ！　強制的にヒットしてしまう。食べっぷりにみとれたのか？

技誘いパターンの特殊例

●七枷　社

弱ジェットカウンターをギリギリの位置で空振りしたり、ガードさせると技を誘えるキャラがいる。高い確率で誘えるのはジョーとシェルミーの2人。両者とも前転してくるので硬直に投げか連続技を入れよう。

ジョーは、かなりの確率で前転、そのあとにハリケーンアッパーを打つ。

●ブルー・マリー

マリーは、M・スパイダーとストレートスライサーで十分だが山崎に対してはスピンフォールをガードさせると裁きのヒ首か前転を誘える。スピンフォールは距離によって強弱を使い分けよう。

スピンフォールの後の裁きのヒ首か、ガードしきるか前転で抜けるかした後に反撃を。

●二階堂　紅丸

弱反動三段蹴りをガードさせることで、京なら前転、大門なら前転or超受け身その他が、クリスならハンティングエアorスライドタッチを誘える。大門はガード後に何かしら技を出すが、弱反動三段蹴りを出し続けるだけでOKだ。

とりあえず、クリスに弱反動三段蹴りをガードさせて……。

ハンティングエアかスライドタッチを誘えばこっちのもの。

●テリー・ボガード

対テリー戦で役立つのが弱クラックシュート。めりこませてガードorヒットさせるとパワーダンクかライジングタックルを出してくるのでガード後反撃。ユリに弱バーンナックルを出すと、前転→ちょうアッパーか百烈びんたを出してくるので、前転を投げ、または前転後の技&百烈びんたをガード後連続技。

弱バーンナックルで誘える典型的な例。その他のキャラにも通じることもある。

●ユリ・サカザキ

→＋Bで出せる特殊技の燕翼をギリギリ当たらない間合いで出すと、山崎とシェルミーなら前転を誘える。タイミングは難しいが……。

●不知火　舞

相手の目の前に落ちるように弱ムササビの舞を出せば、テリーならライジングタックル、山崎ならサドマゾ、アテナなら前転orサイコソードを誘えるのでお好きなように。また、テリーには白鷺の舞が有効で、ヒットorガード後に高確率でパワーウエイブを出してくるので跳び込んで連続技を狙う。ちづるにはお互い画面端くらいで弱必殺忍蜂を出すと、強玉響の瑟音ですり抜けてくるのでそこを投げる。

山崎のサドマゾは、空振ってしまえばスキだらけ。好きな技で料理しよう。

ちづるは強玉響の瑟音で忍蜂をすり抜けるので、その時に投げてしまおう。

●チョイ・ボンゲ

強疾走飛翔斬はガードさせると相手の反対側に着地するのだが、リョウはなぜか技を空振りしてくれる。虎咆やしゃがみアッパーを空振りした隙に技を叩き込もう。

まずは、強疾走飛翔斬をガードさせることを考えよう。

ほら、見事に空振り。反撃は、虎咆以外は隙が少ないので注意。

●八神　庵

弱琴月をガードさせて技を誘うパターン。クリスはガード後ハンティングエアを出してくるので落ちてきたところを攻撃。しかし、クリスが画面端の場合はガード後に投げられる場合も。山崎は前転と蛇使い下段の2種類を出してくるので、ガードさせたらしゃがみガードして様子をうかがい、前転なら投げor連続技、蛇使い下段ならガード後、もう一度弱琴月を出していこう。ビリーは前転してくるので確実に投げを狙う。シェルミーはガード後固まっているので、少し歩いてから投げを決めよう。

山崎は、弱琴月をガードさせると蛇使い下段か前転をしてくる。

そこで、蛇使いならガード、前転してきたら投げに。

投げ抜けされないように、コマンド投げの屑風を決めていく。

オロチチーム

オロチ 社 OROCHI YASHIRO

基本 通常技はノーマル社と変わりはなく、遠立弱Kがリーチも長く使える。しゃがみ弱Pは出が速く、連打もきくので接近されてとりあえず間合いを広げたいときに頼りになる。しゃがみ強Pは対空に。近立強Kは中段技になっているので、相手の起き上がりや跳び込みから2択を狙っていける。打撃キャラのノーマル社と違い、投げ技しか持たない投げキャラになっているのでダッシュや空ジャンプから積極的に狙っていこう。おどるだいちは移動投げ、くじくだいちは崩し技、技Cから狙っていこう。いかに相手に近づくかが決め手になる。

ワンポイント
狙っていくのはくじくだいち。攻撃をキャンセルし、相手を固めつつ出していこう。決まったら連続技を入れてもいいが、通常技C→くじくだいちを再度仕掛けていくのもいい。

連続技
ジャンプ弱K→近立強KC→にらぐだいち （3HIT＋投げ）

オロチシェルミー OROCHI SHERMIE

基本 ノーマルシェルミーと同じく、牽制に使える通常技が少なく、遠立弱・強Pぐらいがまとも。しかし、オロチシェルミーの強さは必殺技にある。むげつのらいうんは、発生こそ若干遅いが、出してしまえばすぐに動けて隙は少ない。画面に残っている時間も長いので、固めや対空に使える便利技。しゃじつのおどりは発生がピカイチ速く、判定も強い。反撃や相手の技潰しに使っていける。らいじんのつえは空中で出す奇襲技だが、出した瞬間2段ジャンプのような軌道を描くので、相手の対空技のタイミングをずらしてヒットさせることができる。

ワンポイント
むげつのらいうん(A)を相手の目の前に置き、すぐに大ジャンプ強Pでめくり、連続技を狙う。逆に相手の裏に置くことで、超必のしゅくめい・げんえい・しんしを連続技にできる。

連続技
ジャンプ強P→しゃがみ強PC→強やたなぎのむち （4HIT）

オロチクリス OROCHI CHRIS

基本 基本的に通常技は変わりなし。牽制に使えるのは遠立弱Kと特殊技のむようのおの。必殺技は強力なものがそろっているので、跳び込みなどから連続技に組み込んでいく。かがみをほふるほのおは隙のないジャンプ突進系の技で、跳び込みと使い分けよう。ししをかむほのおはガード不能の打撃投げ技で、若干だが無敵時間も存在し、ヒット後に追い打ちも入る。つきをつむほのおの弱は対空に、強は連続技にと用途は決まっている。たいようをいるほのおは追い打ち可能な飛び道具だが、出が遅く自分の目の前に判定がなくて使いずらい。

ワンポイント
ししをかむほのおは1発目がガード弾きになっているので、実質ガード不可の技。ガードの堅い相手などに常に狙っていきたい。追い打ちは弱で出す超必なら両方決められる。

連続技
しゃがみ弱PC→むようのおのC→強ししをかむほのお→弱つきをつむほのお （9HIT）

登場デモも必見

特定の組み合わせで闘うことで、見ることが可能な特殊なデモが11種類。各キャラの個性がでていてどれもおもしろいぞ。

- 庵VS京、ビリー
- テリーVSマリー
- アンディVS舞
- ロバートVS拳崇
- ラルフVSクラーク
- キムVS山崎、ビリー 庵、オロチ
- ちづるVSオロチ

アンディもついに年貢の納め時か？ ウエディングドレスで登場した舞のブーケを受け取った？

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

基本 基本的にはノーマル庵と何も変わらない暴走庵。しかし、その驚異的なスピードは、もはやそれだけで凶器といえよう。しかも、暴走庵はしゃがみ弱KにCがかかるので、下段始動の連続技が決めやすくなっている。ジャンプ速度が速く、軌道も低いので立っている相手を跳び越せないのはきついが、それを利用してジャンプ攻撃→着地後すぐに小ジャンプ強P(しゃがんでる相手にもヒットする中段)という見切られにくい連携も可能だ。

ワンポイント
しゃがみ弱Kにキャンセルがかかるのはうれしい。

キャンセル八稚女がしゃがみ弱Kから簡単に決めることが可能。キャンセル闇払いも連続ヒットする。

連続技
ジャンプ強P→近立強PC→強葵花 （5HIT）

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ

基本 グラフィックに多少の変更はあるものの、ノーマルレオナと特に変わっているところはない。が、特筆すべきはダッシュのモーションで、獣のように四つん這いの体勢で飛びかかるように変更されている。おかげで打点の高い飛び道具（サイコボールや超球弾など）や攻撃の下をすり抜けることが可能になっている。基本的な攻撃力がUPしているので、牽制用のしゃがみ弱Kでちくちく攻めるだけでかなりのプレッシャーを与えることができる。

ワンポイント
ダッシュで飛び道具が抜けられるようになっている。

2段技の近立強Kの2段目にキャンセルをかけた場合のみ、弱グランドセイバーが連続技としてつながる。

連続技
ジャンプ強P→近立強K(1段目)C→弱グランドセイバー→強グランドセイバー (4HIT)

Pia♡キャロットへようこそ!!

●キッド●3月12日発売(発売中)●6,800円●恋愛シミュレーション●シャトルマウス・セガマルチコントローラー対応●18歳以上推奨

"思い出のアルバム"はどのくらい埋まりましたか?

発売から1カ月。スペシャルモードの空欄は全部埋まりました？　まだいっぱい残ってます……とお悩みのユーザーに、今回はヒロイン別ハッピーエンドへの道、見つけづらいイベントの情報等を一気にお伝えしよう。そうそう、決定ボタン押しっぱなしで"メッセージスキップ"ができるから、再プレイの際に役立ててね。

狙うヒロインは必ず1人に絞ること。試しに浮気心を出すと……。

休息のタイミングを誤るな

ヒロインと会って好感度を上げたり、勉強して学力をアップさせるのも必要だが、休める時に休んでおかないと重要なイベントの起こる日に体調不良でダウン、ということにもなりかねない。心配なら、そこそこ進んだ時点でセーブをとって休む日時を調節すべし。

森原 さとみ

必須パラメータ
スタイル7・やさしさ7・根性7・学力7・会話7

進んで「実験台」となりましょう

では攻略の後半戦である(前回の記事も参考に)。厨房で手料理の話が出てきたら、8月13日以降、さとみに電話することで手料理をごちそうしてもらえるようになる。そうして何度も通いつめ、好感度を上げていこう。15日の縁日は当然さとみを誘うこと。あとは旅行で失敗しなければ大丈夫だ。

8/9

8月第2週のウエイター担当時に好感度が高いと発生(さとみ出勤日のみ)。ウエイター初担当の場合は翌日以降。

手料理を計4回ごちそうになると起こる食器洗いイベント。これが見れればうまくいってると見ていいだろう。

8/16

8/24

序盤、翔子に対してつらくあたると、さとみは攻略できない。その理由はこのシーンで明らかになる。沖縄旅行の日の夜に浜辺へ出かけ、さとみを見つけたら素直な気持ちを伝えること。これでOK。

稲葉 翔子

必須パラメータ
特になし

細かなイベントを見逃さぬよう

翔子の場合、平たく言えば何もせずともハッピーエンドを迎えることは可能である。ただ、好感度が高くないと見ることのできないイベントが多いので、翔子狙いの際はヒマさえあれば電話をかけて、好感度をアップさせておこう。ちなみにシフトはほぼ全部ウエイターで通してもかまわない。

8/16

8月の14、16、18のいずれかに倉庫整理を行なうと発生する。きちんと選択肢を選べばほっぺにキスもいただけます。

8/20

20日のバイト終了後、カラオケの誘いに「気持ちをわかってあげる」を選ぶとその後、翔子と一緒にホテルへと……。この「続き」は研修旅行でできますよ。

さとみとカラオケに行く方法!?

さとみには攻略と関係のない小イベントが多い。その1つがカラオケで、バイトの初日の選択肢で「うぬぼれて～」を選び、バイト後に話しかければ、機嫌を損ねたおわびにカラオケをおごることとなる。また、8月12日の午前中に電話する、8月14日に公園に行くと発生するイベントもお見逃しなく。

14日の公園ではCGモード1枚目をゲット可。

写真の日付について　日付はあくまで目安として捉えること。前半のイベントはあるていど流動的だから、2～3日のズレならカバーできるものもある。中には日付固定のイベントも多いから、解説文をよく読んで、プレイの参考にしてほしい。

河合 雪子

必須パラメータ
学力7・やさしさ7

必要なのは事前に親しくなっておくこと

メガネ姿の雪子と駅前で会えるのは8月7日前後と9日頃。また、キャッシャー時に出会った健介という男とも13日以降に駅前で遭遇することができる(バイトはすべてキャッシャーで通してよし)。そうこうしているうち近所でコミケが開催されるので、両日とも顔を出しておこう。あとはトントン拍子に話が進むはず。

8/7

このイベントを見るには事前に5万円をおろしておく必要がある。そこだけ注意。

8/18

8/23

8/24

コスプレ少女の正体がわかれば、8/23のイベントも自然と発生する。研修旅行で雪子が真っ先に話しかけてきたら脈アリの証拠。その夜、雪子に全てを告白され、27日のイベントへとなだれこむ。自室に押しかけてきた雪子と……。

神無月 志保

必須パラメータ
スタイル7・学力7・根性8

積極的なアプローチと「お手伝い」で好感度アップ！

志保攻略のポイントは、学力アップ、キャロット通い、体調回復をタイミングよくこなすこと。アルバイトはウエイター＆掃除、倉庫整理などを中心に。また、8月の1日、2日、18日、21日は好感度を大幅に上げるチャンスだから、必ずキャロットへ顔を出すようにすること。そして研修旅行へ行かないという志保さんと共に居残りを決意し、24日の旅行の日、志保へ電話をかけてみよう。好感度が十分なら、きっと応えてくれるはず。その日の夜、ショットバーでデートができたなら、あとは問題なく進むだろう。なお、最終日(8月28日)にウエイターかキャッシャーを選んでおかないと、ムービーシーンを見られないので気をつけてね。

8/6

この日、掃除を選んでおくと店の様子を見に来た志保と出会えます。これも忘れずに見ておこう。

8/24

深夜。家までやってきた志保と、自分の意思と気持ちを伝える君。くれぐれも旅行には行かぬこと！

8/18

お手伝いイベントは計3回。いずれも快く受けること。21日は「子供扱いしないでください」とはっきり伝えるべし。

AFTER DAY

志保と関係するのはスタッフロール後だったりする。失敗した！　と勘違いしないでね。

小久保 麗香

必須パラメータ
スタイル9

不評が上がっても気にせずGO！

8月の1日、3日、4日、6日と続けてホテルに誘える(誘われる？)麗香だが、4日、6日はこちらがお金を持つことになるので、早々に銀行で金をおろしておくこと。不評は上がるが、気にしなくても大丈夫。ちなみにHはうち1回すれば攻略は可能だ。10日の夜から麗香の態度がおかしくなるが、めげずに会話を試みること。帰り道、麗香の姿を見かけることがあれば、本当の気持ちが聞けるはず。

8/1

ここでの選択は「今日はずっと一緒にいてあげる」。これでホテルへ行くことができる。

8/23

13日、23日と麗香を見つければ、君を避けるようになった理由が聞き出せる。

そして旅行当日。麗香はロビーにいるので、会って話をしておこう。その後、麗香が部屋にやってくる。ちょっと夜風にあたってみたい、なんて外に出かけちゃNGだよ。

8/24

のぞきはしても大丈夫？

普段は不評が上がるのぞきイベントも、好感度が高いと騒がれずに済んだりします。遠慮はナシね。

北川 清美

必須パラメータ
学力8

8月第2週までの行動がカギ

学校で会った回数＝好感度なため、序盤は体調と相談しつつ会いにいくことが最重要課題。8月10日夜のイベントが発生しなかった場合、攻略失敗となるのでそこまでが実質、勝負といえるだろう。また、8月第3週のウエイター時に来店した清美と出会えるイベントがあるため、8月14日のシフト選択では、すべてウエイターを選ぶこと。そして旅行の下見には必ず行くように！

8/10
学力向上は後回し。まずはこのイベントを見ることを最優先するべし。

8/19
下見旅行の朝、みるくの「お兄ちゃん泳げたっけ？」という問いには「当たり前」と答えておく。その上で、島行きを断わらないとこのイベントは発生しない。

8/24
旅行へ行かず、24日に学校へ行くとテストをやらされる。学力が8以上なら……。

今井 佐織

必須パラメータ
特になし

きっかけは彼女の“忘れ物”

バイトはすべてウエイターを選択。8月1週に佐織を家に泊め、翌週に佐織の忘れ物を拾うことができれば、14日に彼女が家に訪ねてくる。そのとき彼女についていくと双葉霊園へ行くことができる。翌日から霊園に通いつめ、佐織と親しくなるうち、冴子という女性とも会えるようになる。なお、後に佐織が自室を訪れた時、その対応はくれぐれも慎重に。最後でヘマはしないこと。

8/18

8/24
18日、水泳の話を聞くことができれば、21日に佐織が店までやってくる。そして24日の霊園で佐織の電話番号が判明すれば、あとひと押しだ。

8/26
一見ハッピーエンドだが、これは誤り。「抱けない」を選び、彼女を追い学校へ向かうのが正解だ。

立花 ゆかり

必須パラメータ
特になし

おばちゃんの好み＝彼女の好み!?

前回もアドバイスしたように、彼女を落とすには、まずおばちゃんと仲良くなる必要がある。バイトはとにかく皿洗いで通し、バイト後もおばちゃんと会話する。おばちゃんの好感度(!?)を上げることで、ゆかりの好感度も上がっていたりするわけだ。8月第3週以降、バイトをすべて掃除にシフトすれば、やがて彼女と会えるはず。彼女の質問には「嫌いじゃないかな」でバッチリだ。

8/16

8/18
掃除を選択する時期を繰り上げれば、もっと早い時期からゆかりと出会うことができる。26日の朝、電話番号を聞いたら即、電話をかけること！

AFTER DAY
ゆかりといたすシーンも志保と同じくスタッフロール後。研修旅行には行っても行かなくてもOK。

留美(みるく)

必須パラメータ
―――――

妹だけに落とせませんが…

告白に失敗した兄を慰めてくれる心優しき(？)妹君。みるくの場合、ハッピーエンドというものは存在しないため(むろん、いたすシーンもない)、ここでは意識しないと見つけにくい、みるくイベントの発生条件を紹介しよう。余談だが、金がないときに情報をせびったり、最終日に体調を崩して休んだりすると、少々面白いセリフを聞くことができる。おヒマなら試してね。

8/10
8月の8日～10日のいずれかに移動コマンドを実行すると、着替えイベントが発生。

8/19
旅行の下見で清美でなく、みるくを選んだ場合に限り見ることができる水着姿。CGモードでここだけ「準備中」になっている方はいませんか？

実はこんなエンディングもあったりします

告白で「誰にも電話しない」を選ぶと見ることができる、さとみ＆翔子エンディング。もし知らなかったら1度は見るのもいいかもね。

さとみエンディングでも使われていたCGだ。

樫倉 アイリ

必須パラメータ
???

少ないチャンスをものにして

きっかけとなるイベントをつかまないと、親しくなるどころかバイト中の姿を見ることなく終わってしまう。彼女が役作りで店にいる期間、店内のいろんな場所を担当しつつアイリを見つけることから始めよう。8月第2週のシフト決定前のデータをとっておき、それを活用すればアイリの出てくる場所が特定できるはず。遊園地でデートができたら当然、撮影を見学しにいくこと。選択ではヤケを起こさぬよう。

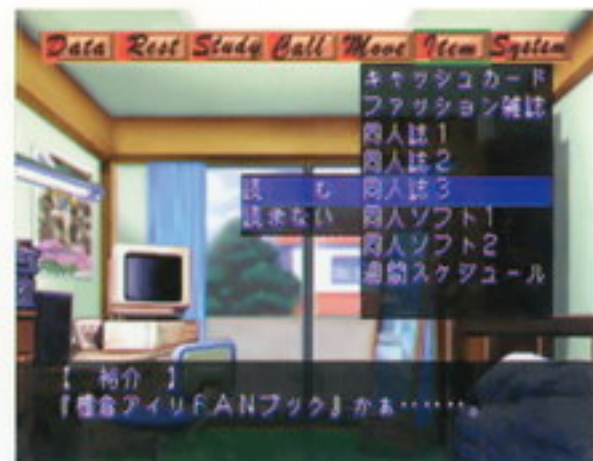
お客さんとしてしばしば店を訪れるアイリ。この頃はまだ名前すらもわからないけど、後日明らかに……。

厳しいアイリママの目の届かない場所ってどこ？　よーく考えてみてね。

意外なところでアイリに関するイベントも。探してみよう。

遊園地でのデート そして…

鬼の居ぬ間のナントヤラ。ドラマ撮影後は少々思い切った行動をとってみよう。好感度が十分なら……ってヤツです。

全5種類ある同人グッズの入手経路、教えます

スペシャルメニューの「おまけ」のグラフィックは全部開きました？　同人グッズはヒロイン攻略とは関係のないところに隠されているから、すんなり見つけた人は運が良かったか、かなりのひねくれ者と言えるかも。ちなみに同人ソフトで遊べるミニゲームをクリアすると、いくつかのおまけCGがゲットできる。気合を入れて頑張ろう。

	入手経路
1 同人ソフト1	7月28日の午前中、大介に電話する。すると29日の夜、みるくが部屋に置き忘れていく。(大介への電話は30日、31日でも可)
2 同人ソフト2	8月9日、10日、11日のいずれかに大介に電話をかける。その日の夜、入手できる。(大介が電話に出なくても大丈夫)
3 同人誌1	8月12日～14日、大介に電話して同人誌について教えてもらっている場合、16日の夜、コスプレ姿のみるくから入手できる。
4 同人誌2	コミケの1日目(8月17日)に、3択で「もう少しブラブラしているよ」を選択する。
5 同人誌3	コミケの2日目(8月18日)、3択で「みるくを捜しに行く」を選ぶと、仲裁に入った警備員からいただける。

ミニゲームワンポイントアドバイス

同人ソフト1 ウエイターでゴー!!

おまけCGは1枚。お客が注文する料理を素早く持っていき、GOODの評価が7つになればクリアとなる。調理時間があるのがミソで、同じ料理が連続して注文されると少々キツくなったりする。そんなとき、「料理人の前でボタンを連打する」と、いつもより早く料理が完成するので試してみよう。どんなに店が混んできても、注文は1人ずつ解決したほうが混乱しないですむし、結果的に早くこなせるはずだ。ちなみにお客さんが怒っても、席を立つまでは大丈夫なのであせらずいこう。料理を誤って手にした場合、違うものを手にとると後から持ったものが有効となる。覚えておこう。

ミスは6回まで許されるので気楽にいこう。ゲームウオッチライクでけっこう楽しめる。

同人ソフト2 ラビットでポン!!

上空から雨あられと降ってくる野菜をキャッチして、点数を競うミニゲーム。CGは5000点、10000点、20000点ごとに用意されており、5000点と10000点のCGはそのプレイで選択した「キャロットの制服」によって変化する(計7種類)。高得点をマークするコツは、同じ野菜を連続でキャッチする(最大で20倍の得点となる)ことだが、そうそう狙ってできるものでもない。そこで役立つのが下で示した「フィーバーモード」。これを使えば、なんとか20000点の大台をマークすることが可能となる。参考までにカウンターストップは30000点。なお、「地面に落ちて潰れた野菜も少しの間は判定が残っている」ので、野菜を選り分けてキャッチする際は、そうした点にも留意すべし。

尋常じゃないスピードで落ちてくる野菜群。見かけとは裏腹に、かなりハードなミニゲームだ。

ラビットでポン!! 裏・技・公・開

1.ニンジンフィーバーモード

キュウリを5本連続で取ると、しばらくニンジンしか降ってこなくなる「フィーバーモード」に突入する。タイムが少ないほど、降ってくる野菜の量も多くなるので、残りタイム8秒ぐらいにこのモードに突入すると、かなりの高ポイントが望めます。

2.15秒間だけ無敵モード

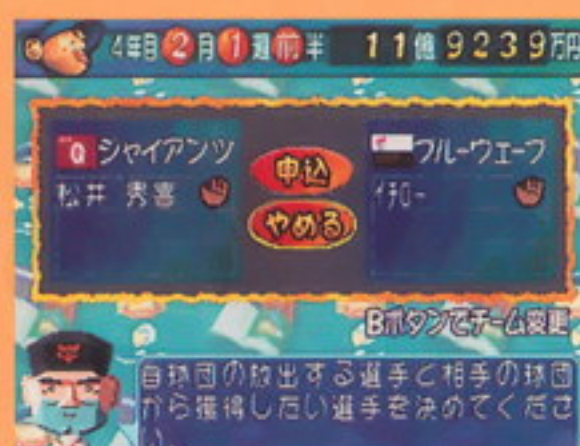
タイムが残り15秒を切った後、画面の左右スミ(どちらでもよい)を連続ジャンプで登ると、チャイムが鳴って無敵状態となる。爆弾や爆風が一切効かなくなるので、思い切って行動できるようになるぞ。キュウリ5本を狙っていこう。

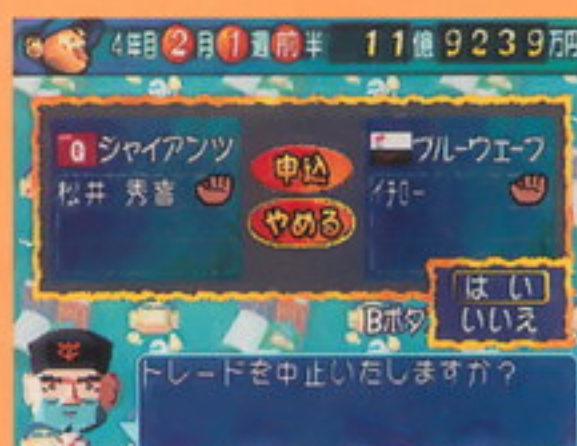
プロ野球チームもつくろう!

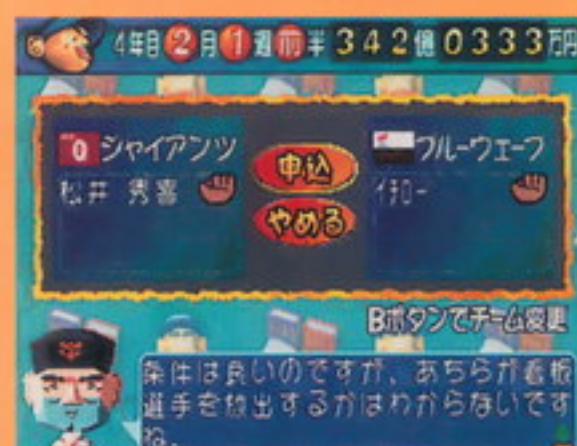
●セガ●発売中(2月19日発売)●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●パスワード対戦あり●全年齢推奨

トレードに関する便利でありがたいウラ技を紹介!

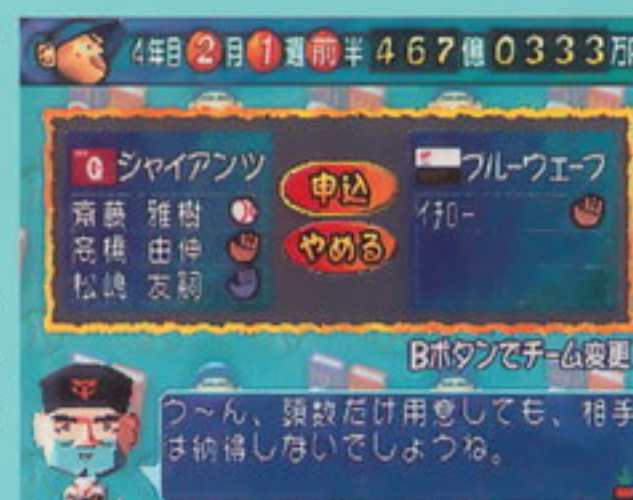
トレード成功の可能性は、監督のコメントで判断するもの……。というのは過去のハ・ナ・シ。なんと今週は、具体的に成否がわかるウラ技を紹介しよう。そのウラ技とは、選手の能力を数値で表してくれるというもの。やり方は右にあるとおり。成功すると、所持金が表示されるスペースに数値が現れるぞ。また、複数トレードの場合には、選手たちの合計値が表示される。この数値は、選手が成長するごとに増えていくし、その逆もある。監督のコメントとあわせて、確実なトレードを目指せ!!

両チームの選手を選択したら「やめる」にカーソルを合わせて、X・Y・Z・スタートを押しながらCで決定する

まずは、トレードしたい選手を両チームから選ぶ。そして、コマンドを入力。

「はい」「いいえ」が出たら「いいえ」を選択、もしくはキャンセルする

やめようとすると確認されるので、"いいえ"を選択。ここでやめないように。

「申込」にカーソルを合わせて、L・R・スタートを押しながらCボタンで決定

入力に1度成功すれば、選手を変えても、トレードをやめるまでウラ技は持続する。

複数トレードは数値を大きくすればいいってもんじゃない!!

選手の能力値は、単純に数値が大きい選手が優秀と思ってもらっていいだろう。だが、これが複数トレードだとそうはいかない。数値の高い選手1人に対して、3人の選手で大きな数値にしても、しょせんは能力の低い選手の集まり。トレードが成立する可能性は低い。そのあたりは、監督のコメントをちゃんと読み取ること。基本としては、メインとなる選手を立てることが重要となる。メインの選手に他の選手をつけて、数値を補うという形をとれれば、トレード成立の可能性も高くなるのだ。今回紹介したウラ技を使えば、トレードの損得勘定もできる。トレードの際には、ぜひ使用してみよう。

相手選手の能力値を上回っていても、監督の反応はニガイ。

申し込まれた場合もOK!

このウラ技は、申し込むときだけではなく、他球団から申し込まれた場合にも使えるぞ。向こうの球団から申し込んでくるトレードは、たいていの場合はこちらの選手のほうが数値が大きく、少しばかり損をしてる場合が多い。だが、たまにお得なトレードがまぎれていることもあるので、このウラ技で確認しよう!!

ウラ技で"選手もつくろう!"のパーツの種類を増やしてみよう!!

お次は、"選手つく"で使えるパーツを増やせるウラ技を紹介しよう。やり方は、ベースとなる選手を選んだあとの"顔をつくる"の"かたち・いろ・けってい"のところで、コマンドを入力する。コマンドは、"X・Y・Z・Y"がワンセットになり、ボタンひとつにつき1回のカウントとなっている。ボタンを押した回数が規定数に達すると音がなって、入力の成功を知らせてくれるぞ。

増えるパーツは、どれも人間以外のものなので、楽しい顔作りができるんじゃないかな!?

"選手もつくろう!"で"顔をつくる"を選択

かたち・いろ・けっていのメニューのところで、「"X・Y・Z・Y"・"X・Y……"」(回数は下記参照)の順番にボタンを入力

32回で宇宙人
64回でロボット
128回でサル
256回で犬
のパーツが増える

注意 パーツが増えたとき、その代わりに消えるパーツがあるので注意。また、新しいパーツが肌色だと、他のパーツと区別しづらく、成功したのかどうかが解りにくい。そんなときは、メガネや色を見てみよう。そこには、明らかに今までと違うパーツが増えているからだ。具体的な判断方法ではないが、一応チェックの目安にはなるぞ!!

新しいパーツはおもしろい。こんな怪しいメガネ(?)もある。

ゾンビみたいな選手をつくって、不気味なチームにしてみては!?

スカウトデータ大公開!!〔国内編〕

将来、球団を背負って立つような新人選手を見つけるには、やはり国内スカウトの力が大きく関係してくる。年俸が高いほど、質のいい選手を見つけてきてくれるが、人によってはちょっとムラがあるようだ。また、スカウトによって見つけやすいタイプもあるので、ほしい選手が投手か野手なのかをはっきりとさせて選ぼう。

表にある質のランクは0～7の8段階で、数が大きいほどいい選手を見つけやすい。割合は、選手を発見してくるときに影響する。

名前	年俸 万円	血液型 ABO?	年齢	野手の質 0-7	投手の質 0-7	野手 割合	投手 割合
愛沢 潤一	4800	A	30	5	4	6	4
赤井 一条	800	AB	31	1	0	8	2
厚木 新	6200	A	33	5	6	3	7
磯出 慎二	3000	O	33	3	4	4	6
山本 満男	6000	A	34	5	5	5	5
今名 一雄	500	A	40	0	2	3	7
細田 優子	2500	B	41	4	2	7	3
薄井 仁	500	A	43	1	1	5	5
浦島 英雄	3200	B	30	3	5	7	3
江崎 英一	4500	B	32	5	4	7	3
枝島 諭	5800	A	35	5	5	7	3
尾瀬 登志雄	4200	A	42	5	4	6	4
音奈 充	2500	AB	43	3	3	5	5
音無 千香史	6000	A	44	5	5	6	4
桂 鶴実	500	A	30	1	0	6	4
狩野 由起夫	2200	O	36	4	2	6	4
蒲田 公一	3000	AB	37	3	5	2	8
木曽 隆史	4800	O	40	5	4	7	3
君尾 亨	1500	A	41	2	2	5	5
君島 和彦	6500	A	30	5	5	5	5
葛 久夫	800	A	35	1	1	5	5
久津見 明夫	1000	B	37	2	1	6	4
蔵前 矢須夫	4500	O	40	4	5	4	6
二見 進一	6000	A	42	5	5	5	5
結高 渡	1200	A	43	2	2	5	5
剣崎 誠	7000	O	44	5	7	3	7
小菅 収	1500	AB	44	3	2	8	2
利根 鷹雄	3200	A	35	4	3	7	3
是田 剛史	500	O	37	2	0	7	3
榊 裕仁	4200	A	39	4	5	4	6
讃岐 一	2000	B	40	4	2	7	3
狭山 順一	1800	A	41	2	4	3	7
品川 栄治	2800	O	42	4	4	5	5
下田 良雄	3200	A	45	3	5	2	8
須賀川 孝三	5800	A	43	5	5	6	4
墨田 晶	2200	AB	40	4	2	7	3
瀬戸 敬之	5500	B	38	5	5	4	6
仙道 新也	6200	A	35	5	5	4	6
荘 和史	3200	A	37	2	5	2	8
染川 健司	6000	B	40	5	5	5	5
田呑 君仁	800	A	31	1	2	2	8
丹沢 正和	3000	B	38	5	3	7	3
筑間 和夫	3000	A	39	2	5	3	7
千葉 利男	2000	B	40	2	4	2	8
塚前 均	500	A	42	2	0	8	2

名前	年俸 万円	血液型 ABO?	年齢	野手の質 0-7	投手の質 0-7	野手 割合	投手 割合
津久見 誠夫	2800	O	35	3	5	3	7
露木 茂光	800	A	31	1	2	4	6
手塚 集	6800	O	33	7	5	6	4
天道 耕三	1800	O	35	4	2	7	3
土佐 行男	5800	A	37	5	5	5	5
十和田 潤	5500	A	39	5	5	4	6
七見 明	6800	A	40	7	5	8	2
滑川 徹	800	AB	43	2	1	6	4
新村 高雄	3200	O	38	2	5	2	8
庭前 稔	4800	A	49	7	2	4	6
抜井 達也	3200	A	47	3	5	3	7
沼田 利彦	2500	O	45	3	3	5	5
犬塚 俊夫	800	A	44	1	2	3	7
井田 清孝	6000	B	43	6	4	6	4
能登 久志	6200	O	30	5	5	5	5
山本 吉郎	1500	A	33	2	3	4	6
榛原 重雄	2500	O	34	4	2	8	2
原島 一郎	2800	O	35	2	5	2	8
佐山 潔	2500	A	36	2	6	8	2
日比谷 遊	6500	A	37	5	5	6	4
富士見 幸一	6000	AB	38	5	5	6	4
古沢 一樹	5800	A	39	5	5	5	5
梶本 良夫	1200	B	35	2	2	6	4
辺見 秀幸	4500	O	37	5	4	6	4
保谷 幸二	3000	A	40	2	5	2	8
本間 真実	8800	A	44	7	7	5	5
真狩 徹	6800	AB	44	5	7	3	7
松島 高広	4200	A	46	4	5	4	6
豆田 律	9000	A	36	7	7	4	6
間山 康夫	6500	O	40	6	6	8	2
水先 真	8200	A	34	7	7	5	5
加茂 千里	3000	A	38	5	2	4	6
美浜 修	5500	O	38	5	5	7	3
向島 昇	4800	A	46	5	4	8	2
室生 誠治	6000	AB	31	5	5	3	7
馬場 育夫	800	B	41	2	1	7	3
北川 悟	8000	O	32	7	7	4	6
望月 等	3500	O	40	6	2	4	6
茂木 正司	3200	A	36	5	2	6	4
焼津 良平	5800	A	40	5	5	3	7
八巻 貴志	3800	A	37	5	3	8	2
由比 務	5500	O	48	5	5	2	8
夢島 文一	4500	A	41	2	7	8	2
与謝野 浩二	5000	B	42	5	5	6	4
世舞 忠	6800	O	41	5	7	3	7
早川 武志	3200	O	37	2	5	2	8
結城 友	1000	O	37	2	2	5	5
戸川 直人	2000	A	45	2	4	3	7
竜崎 明日馬	7000	A	35	7	5	7	3
神崎 学	5000	A	41	5	5	5	5
本西 竜哉	4800	A	42	5	5	4	6
関口 慎一	3200	B	45	3	5	3	7
岩間 大助	7500	AB	32	7	7	4	6
永田 英樹	5000	O	38	5	5	5	5
近間 俊彦	7500	B	43	7	7	5	5

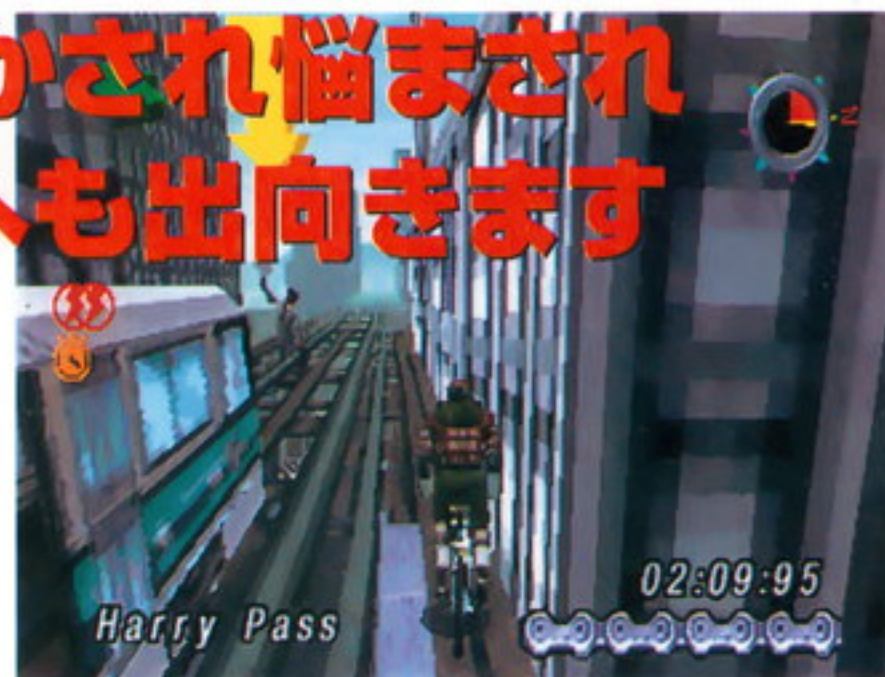
クーリエクライシス

●BMGジャパン●発売中（3月26日発売）●5,800円●１人プレイのみ●全年齢推奨

都市生活のあわただしさに、追われせかされ悩まされ そんな貴方のためならば、どんな場所へも出向きます※1

その稀少性ゆえなのか、発売日に即時完売店が続出したというもっぱらの噂の「クリクラ（※2）」。水面下での密かな人気とはいえ、これだけ支持されているんじゃサタマガでも無視できないってんで、性懲りもなく３たびの登場であります。ではさっそく全レベルを徹底攻略……ってのは無理みたいだから、今日は山ほどある小ネタをギュウ詰めにして送りましょう。切望されているであろう難所の攻略については、次回（あるかどうか未定）の“リアル・クリクラ編：おれもチェーンの歯車の１ヶ”に乞うご期待。

裏技速配便

裏技クラス グリーンエンベロープ

「プレイヤーがゴリラや宇宙人に!!」

情報提供・BMGジャパン

実在のBMXを乗り回して書類を配送するという、若者の清々しい勤労を描く「クーリエクライシス」に、エスプリのきいた裏技が発見されましたぞ。やり方はいたって簡単。パスワード入力画面で、以下の２つのうちいずれかを打ち込むだけですぞ。すると、その直後に選択したエリアで、変わり果てた姿の主人公でプレイできますぞ。ついでに、操作性能も姿に合わせた性質に豹変しますぞ。この語尾なんか変ですぞ。

ゴリラでプレイするパスワード「SAVAGEAPES」

「野蛮なサル」という意味のパスワードでゴリラ化。この程度の仕事をこなす知能はありか？

宇宙人(?)でプレイするパスワード「XFIFTYONEX」

明らかにエリア51を意図したパスワードで、腕が２対の宇宙人に。出身惑星は不明。

ゲーム内容の変化について

左のパスワードは、入力した直後にプレイするエリアのみ、主人公の姿が変化する。例えば、レベル３まで進めてあった場合、それを引き継ぐ形でプレイできるということ。ただし、ゴリラと宇宙人は専用のBMXに乗っているため、通常のプレイで買い換えてあったBMXは使えない（それまでのBMXがなくなるわけではない）。

序盤ではいつもの主人公と能力に大差ないが、ある程度後半のレベルになると、この２種ではクリアが難しい場所もあるので、フリーモード（※3）などでのお遊びに使うことを推奨する。参考までに、ゴリラはジャンプ力が高く、トリックが成功しやすい（滞空時間が長いから）。宇宙人は、ほぼ通常と同じ性能だが、キックや書類授受などのグラフィックがあやしげ。

コラム① プレイスタイルの基本

このゲームに難しく考える要素は特にないが、意識しておくと楽になるコツはあるので覚えておこう。①きついカーブは必ず急ターンボタンで曲がる。②ジャンプ性能の高いBMXに乗り換えるか、ジャンプ台を利用しない限り、序盤でのトリックプレイはまず成功しないのでやらない。③逆に、中盤以降はどんどんトリックプレイを使って、その効果を利用しまくる。

だいたいこんなところだろう。ちなみにBMXの買い換えは「旧モデルの半額下取り制」ではなく、使用中のモデルも資産として算入されている（これ重要！）。だから、お金が少しでも入ったらどんどん買い換えてOKだ。

コラム② ホームページでいい話をゲット!!

インターネット接続環境が整っているユーザーに朗報！　なんと「クーリエクライシス」情報だけを満載したホームページ（実はオプションで見られるスタッフロールでわかる）が存在するのだ！

メッセージは当然すべて英語だが、ここでは上で紹介したゴリラ&宇宙人裏技や、その他の細かいTIPなど、ディープなネタが惜しげもなく公開されている。

ホームページURL
http://www.couriercrisis.com

裏技情報もすべて網羅。パブリンクから、GTバイシクル社のホームページへも行ける。

余談① ロケットバイクは車体が重くてトリックが成功しにくく、使い勝手は悪いが、レベル14のダウンタウンをクリアするのには必須。しかし、この時点までに貯まるお金は、ほぼギリギリなので、できるだけ途中レベルで稼ごう。

大余談 クリクラ雑学・小片集

どっかの星系から放射された情報電磁波をもとに、とりとめもない雑記を構成。これらが役に立つかどうかは、読み手の虫の居所と包容力しだい？

トリックプレイ効果についての補足事項

トリックプレイの成功によって得られる各種の効果についてだが、説明書ではいまいち説明不足気味なので、ここでいくつか補足しておこう。

AIR360の効果である「ボーナスタイム」は、1つのエリアにつき最高3回までの使用制限がある。これは、画面左に表示されているストップウォッチが残り使用回数になっている。また、BMXの耐久度のチェーン表示（※4）を回復させるCROSS UPは、使った時点で効果がすぐ表れるのでわかるだろう。

スプレッドバースト（TABLE TOPの効果）と、ダブルバニータップ（SPREAD EAGLEの効果）は、ちょっと使い方が変わっている。詳細は右を参照してほしい。それと、成功させるのが難しいわりに何も効果がないと思われていたBACK FLIPにも、実は効果があることが判明。これは「クリクラ」のホームページでも触れられているが、追ってくる警官をコンフューズ（混乱）させるようだ（詳細は確認中）。

ボーナスタイムは3回までの使用制限があるので、使う場所を選びたい。次の目的地までの距離が長い場合や、タイムの減りが極端に早い時などがいいだろう。うまく使えば通常より高い報酬も得られる。

SPEED BURST 使用法

テーブルトップを成功させて効果を得た後、方向ボタンを上に2回連打（操作タイプがCの場合）すると使える。

奇声とともに一気に加速するので、転倒直後の立ち直りなどに有効。ロケットバイクだと、制御不可能なくらい加速する。

DOUBLE BUNNY TAP 使用法

こちらの場合は、スプレッドイーグルを成功させた後に、ジャンプボタンを2回連打。これで初めて効果が発揮される。

使用後は、しばらくのあいだジャンプ力がアップする。ふだんはあまり使わないが、最終レベルのラストで必須となる。

隠しアイテムがある!?

プレイ中、トリックを決めた覚えもないのにガチャコ〜ン（トリック成功時の効果音）と聞こえたら、それは隠しアイテムを取ったことを意味する。隠しアイテムは目には見えないが、特定の場所に設置されており、通過するだけで自動的にもらえる素晴らしい存在だ。特に、トリックを決めるだけの距離やジャンプ高度が得られない時にはありがたい。中には、「クリアの過程で特定のトリック効果が必須な場所」といった、絶妙な配置がなされているケースも!?

再スタート時のパターン変化

ささいな時間差で、高報酬（タイムが緑色の時のグリーンエンベロープ）を逃す、致命的なルート選択ミスなど、プレイのやり直しをするハメになることはよくある。当然、ポーズをかけてCボタンで再開するわけだが、同じエリアでも通行人や車の配置が一定でないことに気づいていただろうか？　配置パターンは2〜3種類くらいあるのだが、内容によってはかなり楽にクリアできるものも存在するので、うまくいかない時は意図的にパターンを変えてみるのも手だ。

開始時からあからさまに渋滞している時もあれば、逆にガラガラな場合も。何度も再スタートして楽なパターンを探そう。

ウィリーの知られざる利点

パンチやキック、急ターンといった必須操作はともかく、いまいち存在理由が不明と思われているウィリー。……って、こういう前ふりをするからには、当然きちんとした効果がある。通常、走行中に歩行者にぶつかるとその衝撃で少し速度が落ちるが、ウィリー走行だと何事もなかったかのように黙過できるのだ。制限時間を節約するうえでは大した差は出ないかもしれないが、知っているに越したことはないだろう。ただし旋回性能が落ちるため、安全運転（※5）のためにも長距離の直線コース以外は使わないほうが無難。

通常時

普通に走っていると、接触でのけぞり、速度が少し落ちてしまうが……。

ウィリー

ウィリーだと鼻唄まじりでスイスイ。前輪が浮いていることと関連あり？

隠し操作でケンカ売ります

デモプレイ画面で、車をぶつけられた主人公が運転手に向かって腕を突き出し、ダーティー・サインらしきアクションをすることがある。これを見て「そんなのどうやってやるんだ？」と首を傾げたユーザーが3万人（推定）くらいはいるんじゃなかろうか？　実はこれ、説明書にも書かれていない隠し操作である。やり方は、右側にダーティー・サインを出したい時は「R＋Zボタン」で、左側へは「L＋Xボタン」だ。べつだん役に立ちはしないが、そこいらの車に向かって出せば、運転手からキツい罵声が浴びせられる。

画面では不明瞭だが罵声と主人公のテンションからして中指立ってるはず。

だれかれかまわずケンカ売るのはいいが、パトカー相手にやるとこうなる。

Loading... 脚気（かっけ）ぎみの現代人にささげる脚注

※1【どんな場所へも】最初のうちこそ歩道や交差点といった当たり前の場所にいるが、書類配達依頼者が待つ位置は、建物の2階や木箱の上など、しだいにエスカレート。金網とビルに囲まれた空間、鉄道のレール、しまいには△×◎（最高機密）の上にまで現れる。当然、こちらはBMXで赴く。※2【クリクラ】クーリエクライシスの略称。アレと間違えそうな語感には、何者かの陰謀も関与していない。※3【フリーモード】レベル15をクリアすると、全エリアを自由に遊べるモードになる。高いBMXで序盤をプレイ……といった、自由度の高いおまけ的モード。※4【チェーン】ヒットポイントをチェーンで表示するのはいいセンスだと思うが、よく考えたら主人公のではなく、あくまでBMXの耐久力なわけである。そのドライな思考がア・メリケン。※5【安全運転】意外なことに車は信号を守っている。だが通行人は好き勝手に横断するので、よく轢かれている。子供の頃「信号無視しちゃダメ」という躾を受けなかったのだろう。

余談② 説明書の10ページ「基本トリック」において、AIR360の操作解説に誤りがあるので、ここで訂正しておく。正しくは、ジャンプ中に下＋Zか下＋X（回転方向が変わる）である。これでタイム切れも解消だ。

チンチコーレ！「街」

チンチコーレ……祝福、賛成
いよいよ連載スタート！

街の掲示板

さあいよいよ始まります。「街」が好きな人たちのための、「街」が好きな人たちが送る、掲示板です。「街」が少しでも面白いと思った方はどんどん投稿してください。まだまだ、「街」の灯は消えません。

TETSU（以下T）■さて……と、そろそろ始めますか。
ウメ（以下ウ）■「街」、未だ10万行ってないんだってさ。
T■これから始まるってのに、いきなりネガティブネタかい。もっと前向きに行こうよ。
ウ■それにしても、納得いかねーよ。こんないいゲームなのにさ。興味はあるってのにやってないとか、なんか実写はねぇ、なんて言ってるヤツとか。頭くるよ。
T■そう思っている人はウメちゃんだけじゃないって。だからこのコーナー始めるんじゃんか。
ウ■ウム、確かに。「街」を支持する人たちのコミュニケの場として開放するんだった、ウン。集えよ同志！　エーロ・エロス！
T■……でわ、コーナー始めるにあたって、どんなネタが欲しい？
ウ■基本的にはどんなのでもOK。「街」のことに関してだったら何でもいいんじゃない？
T■ネタ次第ってことだね。
ウ■ウン。あと「あの人のこと教えて!!」と増刊号でやった「あの場所教えて」はこれからもやっていくつもりだよ。特に前者は、今でもハガキ来てるし、場合によっては一度出ていただいた役者さんに再び登場してもらうこともあるかも。
T■まだまだ会いたい人もいるしネ。星子とか、綾とか♡
ウ■それって、すごく個人的な感じが入ってねぇか？
T■……タレコミも欲しいな。あの人がこれに出てた！って感じで。最近じゃ某クラッシュ２のCMに留美ちゃん（水曜日）出てた。
ウ■ゴマ化すなっ！　でも確かにそれ面白い。結構みんないろんなところに出てるんだ、これが。あと、キャラクターの人気投票もやろう。少年ジャンプみたいにさ。
T■いいね。純粋にみんなは誰が好きなのかは気になるよね。
ウ■そのほか、「街」に関する投稿なら何でもOK。イラスト、フリートーク、何でも受けつけますぜ。通称「街バカ」の我々２人が、バリバリハガキ採用しますんで、ヨ・ロ・シ・ク・ね♡
T■ハガキ来るかなぁ……。
ウ■……お便りまってま〜す。

埼玉県・謎の英軍パイロット

江東区・左手ゴーゴー！

ウメ■今回は「あの人……」のコーナーに来てたイラストを特別に採用ね。次号からはモノクロページなんで、1色イラストが採用確率高いゾ！

青ムシ抄

青ムシは世界を救うのデェ！（大げさだネェ）
コノ場所わ、ボク、のりぴょんがお送りする夢のようなコーナーなノデ……ククク。この天才的センスをビシィッ！とシゲキしてくれるような、素ン晴らしい「街」ぱろでぃネタなノデ。イラストでも文字でもいいノデェ、とってきのネタをハガキに書いて送ってくれタマへ。これでキミも、オタクのな・か・ま・イ・リ♡なノデェ!!

AO-MUSHI-SHOW ぱろでぃの抄

今週の「街」ごっこ チンチコール！

「街」を実際に再現して楽しむコーナー。ゲーム中に出てきたシーンをマネして（場所はそれっぽければどこでもヨイ）写真に撮って送ってくれ。誰の何日目の何時を再現したかも明記してね。写真はJPG、BMPデータもOK。命に関わるような、危険なマネはするなよ！

投稿募集

いろいろとコーナーを設けましたので、みなさんハガキを書いてちょうだい。基本的に、ハガキ１枚につき１コーナーってカンジで。そうしないと、区分けが大変なのよ。

あの人のこと教えて！
好評の役者インタビューコーナー。突発的に、１ページまるまる使って紹介しちゃいます。

ギャラリー道玄坂
次号からはモノクロページなので（すまん）、イラストは１色でOK。ラクでいいよね？

FREE TALK
何でもアリの文字ネタということでひとつ。感想や「２」への要望などもこちらへどうぞ。

「街」の灯を消すな！
なかなかプレイ人口が増えない「街」。「私はこうして友達を引きずり込みました」という、諸君の成功話を教えてくれ。

町で見かけた「街」のヒト
「あの役者をこのドラマやCMで見た！」というような、タレコミ（笑）を募集しています。「ひょっとして」でもOKだよ。

The Word〜あの言霊〜
プレイ中にグッと来たセリフ、思わず噴き出してしまったTIPなどなど、心に残った傑作フレーズを教えてくれ。

「街」の人気投票
お気に入りの役名を３人だけ、理由も書いて送ってくれ。サタマガ誌上で定期的に発表するぞ。３人以上や同じ役名を２度書くとボツだぞ。

あて先
全てのハガキの中から抽選で、好きな役者のサイン色紙をプレゼント。投稿には必ず誰のサインがほしいのか明記してね。〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部　「街の掲示板」係まで。

あの場所を教えて！ 第１回
〜鍋島松濤公園〜

ここでは「街」の中でロケに使われた実際の場所を紹介。あなたの気になった場所を、可能な限りお探しします（4/17増刊号も見てネ）。第１回の今回は、牛&馬がロケを行った鍋島松濤公園だ。

（アクセス）渋谷駅より徒歩約10分、京王井の頭線神泉駅より徒歩約3分。※高級住宅街のど真ん中にある。

今週のTIP ゲーマー
雨宮桂馬
10月11日 AM10:00

今でこそ「ゲームがうまい人」とくくられてしまうが、ゲーム雑誌がまだ黎明期にあった頃、データ出しや写真撮影を行うためのゲームプレイを専門に行う人間が「ゲーマー」と呼ばれていたこともあった。趣味の延長の仕事ということで、マニアのあこがれの職業だったが、たった１点の写真を撮るためにやりたくもないゲームを延々とプレイし、編集やライターに次から次へと注文をつけられ、あげくの果てにはその写真が使われなかったりして、泣くに泣けない悲しげな日々を送ることも多かった。現実はキビしいネェ。

Roll up!!

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2

集中連載攻略

彩のラブソング

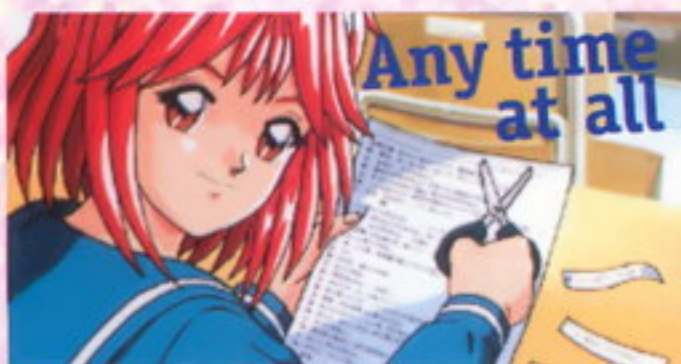
きらめき高校文化祭 バンドコンテストへの道 Vol.3

1ページに情報を凝縮してお届けする当コーナー。特に今週は3人分のデータ掲載で超大変って感じ！

きらめき高校文化祭

バンドコンテスト参加者募集

今週は、如月・朝日奈・秋穂をまとめて攻略するんだっちゅーの

新学期ですね。みんな、新しいクラスや職場にも慣れた頃かナ？……なんて20年前のFMラジオ風ご挨拶をしている暇はないんですよ、皆さん！ 今週は如月さんと朝日奈さん、みのりちゃんのイベントを完全攻略！ そしてミニゲームも攻略と、いつもの3倍の情報量でお届けします！ 今週も、ときめくハートをCATCH UP!!

朝日奈夕子

古式ゆかりの代役で、朝日奈夕子と漫才の特訓をする。最後に大会の予選で、好雄とうまく時間を稼げば、朝日奈と古式の漫才を見られるのだ。

朝日奈イベント発生条件

9/26・27　2日連続で朝日奈と衝突。

9/29　好雄から朝日奈を紹介される。

9/30以降　朝日奈の教室に行くと、練習をしないで朝日奈は帰ってしまう。これを2回見た後、また朝日奈の教室に行くと、カンペを作っているデモが。ここでの選択肢はどっちを選んでも影響なし。上のデモを見た翌日以降　朝日奈の教室に行くと、漫才ができるようになる。

→ここで「いまいち」の評価を受けると好雄が登場しアドバイスしてくれるその翌日以降　漫才の練習をすると相槌ができるようになる。

→この段階の漫才ゲームで「大笑い」の評価を受けると朝日奈が喜ぶデモが。その翌日　好雄が「お笑い大会」に誘いに来て、体育館で予選に参加することに。

脱力漫才

相槌も打っとけ！

相槌を打つべきタイミングは、朝日奈や好雄が黙っている時。ここで相槌ボタンが押されていればクリアとなる。しかし、「突っ込むべきところ」と「突っ込むべきところ」の間で相槌をしていなかった場合、「相槌ミスカウンター」が加算され、その回数に比例して客の反応が悪くなる。また、突っ込むべきところで相槌を打ってしまってもペナルティはないが、その分だけ突っ込みが遅れるので注意。

ちなみに、相槌ボタンを押しっぱなしにしておけば、相槌を打つべき時に自動で相槌が入るので、タイミングが計れなくても大丈夫。

突っ込みは素早く！

ボケを言う時、ボケ側は指を掲げ、突っ込むべきタイミングに入ると、ウインクをする（好雄はしない場合もある）。ここで素早く突っ込めば、客の反応はよくなる。

だが、突っ込み期間内に突っ込めなかった場合「突っ込み忘れカウンター」が加算され、客の退席確率が飛躍的に上昇する（芸人として最悪の反応）。相槌を打つべき場所で突っ込むのもよくない。

ただ、突っ込むべき場所の前で突っ込みボタンを押すと「なんでやねん」の「な」でキャンセルがかかるが、ペナルティはないので、押しっぱなしにすればうまくいく。

如月未緒

《演劇に憧れる如月未緒が怪我をした演劇部員の代役に立候補。振り付けが苦手な如月は主人公と特訓をすることに……》感動的なイベントだけど、劇の演目が「カルトマン」なのが笑える。

如月さんとポーズの練習

最初の回は、ボタンの場所を覚えるための練習モード。次の回は「初級～中級」で、ここからは部長のお手本がランダムに出て来るようになる。これをクリアすると、「中級～上級」になって、ここもクリアすると「カルトマン」イベントに入る。なお、一度でも振り付けゲームで遊んでいると、「おまけモード」で99段階のエンドレスモードが遊べるようになる。

丸伊豆戦隊カルトマン

普通に常識的な選択をすれば、グッドエンドになるはず。グッドエンドになるといいことがあるけど、バッドエンドも見てみよう。

如月イベント発生条件

1）最初に文芸部室に行くと必ず会える。

2）1の後、10月に入ると必ず体育館にいる。ここで「話す」→「セリフを覚えてたことについて」、「話す」→「今年の演劇部の演目について」（または、ステージを「見る」）、「話す」→「演劇が好きかどうか」、「話す」→「文芸部を選んだ理由について」とすると、演劇部員が怪我をし、如月は入部を頼みに行く。

3）翌日（休日をはさむ場合は2日後）、体育館で如月の入部を確認（その日の夜に電話で確認することもできる）。

4）3の翌日（2日後）、体育館に行くと如月が注意されている。その後、「話す」→「演劇部のけいこについて」「話す」→「「決めのポーズ」について」とすると振り付けゲームができるように。

5）振り付けゲームを2段階クリアすると、如月が涙ぐむデモが。

6）5の翌日（2日後）、選択式マルチエンディング演劇「カルトマン」が出現。エンディングは子供達の歓声で4種類に分かれる。「カルトマンかっこいー!」「いい話だなぁ」がグッドエンド。「カルトブルーのばかー!」「カルトピンクが死んじゃった」がバッドエンドになる。

開発者の天の声

振り付けは記憶ゲームなので攻略法はありませんが、ボタンの記号の順番を覚えるのではなく、ボタンを押す指の動きで覚えるとやりやすいような気がします。

秋穂イベント発生条件

1）9/25　強制イベント。

2）9/26　強制イベント。

3）吹奏楽部へ行って、「新曲について」「虹野について」「サッカー部について」「補欠の先輩について」（2回）を聞く。途中で日が変わってもOK。

4）3の翌日以降に吹奏楽部へ行き、もう一度「新曲について」を聞く。みのりが部室を出て行けばOK。

5）10/3　教室で好雄が登場すればここまでは成功。

6）10/3　吹奏楽部に行く。

7）10/4　野外ステージで秋穂編のクライマックスデモ。

秋穂みのり

《いきなり主人公に挑戦状を叩きつけてきた謎の女子生徒。それが秋穂みのりだった。みのりは「彩」に対抗してバンドコンテストに出場するというのだが……》このイベントは前作「虹色の青春」を知ってたほうが背景をよく理解できるので、ぜひプレイしてみてください。それにしても、せつないよみのりちゃん……。

ENDINGときめきダイアリー

4月2日、今日は藤崎詩織役の声優・金月真美さんのお誕生日。おめでとうございます、真美さん！ そしてこの号の発売日の翌日、4月11日は秋穂みのり役・丹下桜ちゃんのイベントの日！ 僕も取材という名目で行く予定です！ 桜ちゃんの単独イベントは久々なのですごくドキドキしてます!! って僕が緊張してどうする。（ライター・ユキト）

仙窟活龍大戦 カオスシード マガジン Dungeon Journal

今週の「設定資料集出して!!」

合計 **238枚**

（4月2日現在）

実現すれば、船戸先生の描き下ろしも見られる!?って噂の「カオスシード設定資料集出して！」応援ハガキ。次の「DGJ最終回」でも最後の募集をするから、協力頼むぜ！

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）　セガサターンマガジン編集部
「ダンジョンジャーナル」係まで

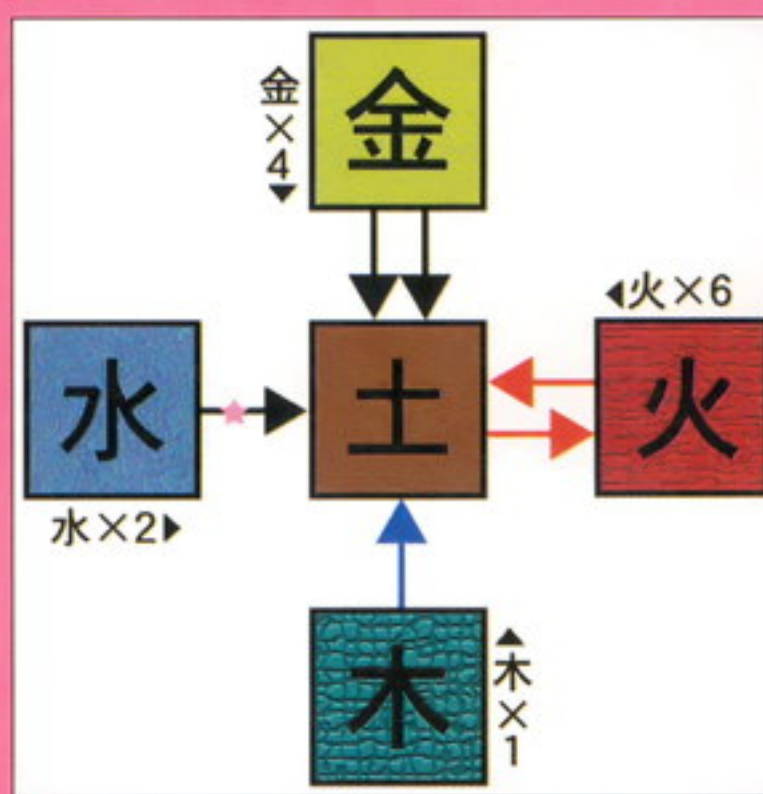
モデル仙窟（ルーム）公開中!!

ごーじゃすな仙窟生活を演出する、特殊風水の強化メニュー。じゃが、その強化には大量のエネルギーと仙丹が必要じゃ。今回は、強化する部屋が自給自足でエネルギーや仙丹を大量生産する、そんなモデル仙窟の公開じゃよ。なお、通路を作る方向を表している矢印の色は、中心にある強化する部屋に対して、周囲の風水が相性がいいかどうかを表しておる。中心から周囲の部屋に気が流れん、つまり相性の悪い風水は★で表しとるからの。

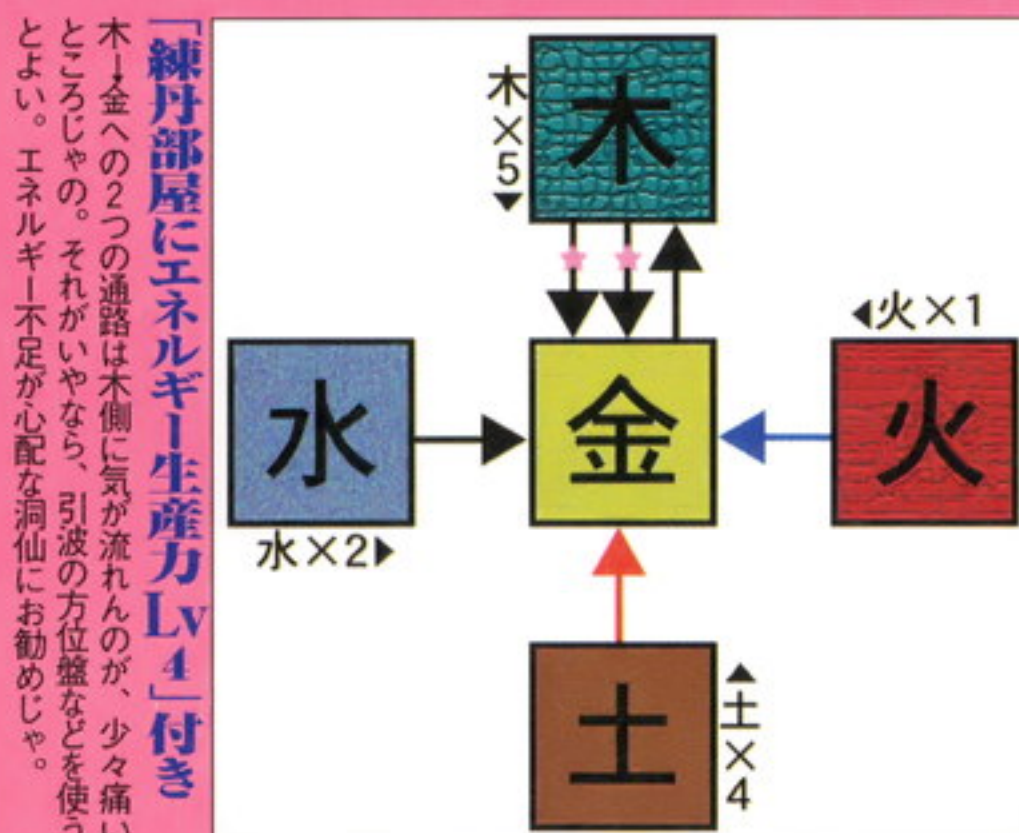
- 通路を掘る向き
- 通常
- 悪い気の流れ
- 良い気の流れ

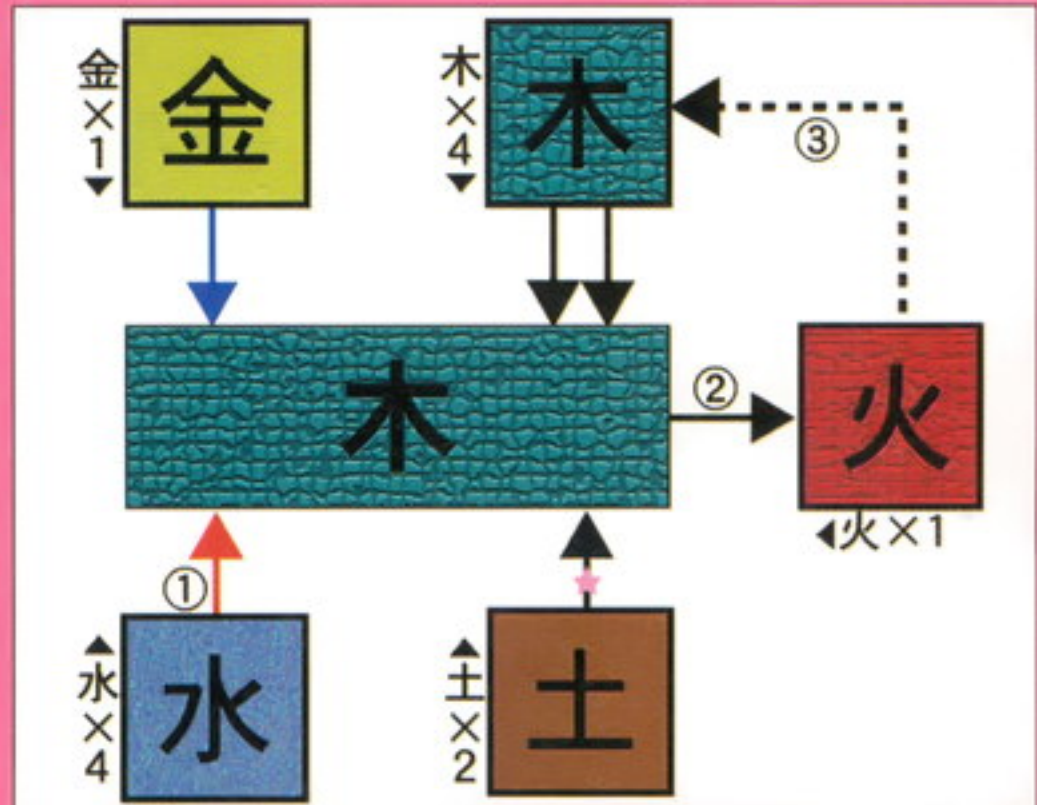
物件①「玉皇宝華」　火5、土1　金1、水2

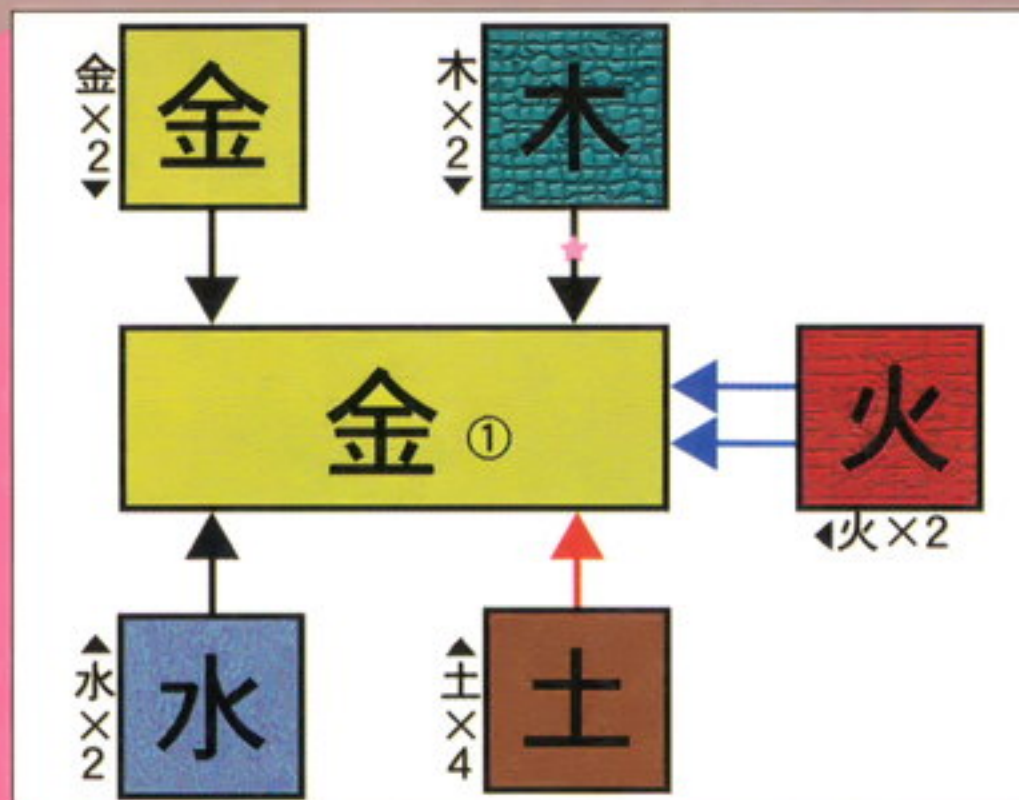
「練丹部屋中心」

強化に大量の仙丹が必要な玉皇宝華も、練丹部屋を強化すればことは簡単じゃ。気が流れん通路ができても構わんなら、左のマップ上にある土側に扉の付いている①の通路を、木側に扉が付くよう掘れば、エネルギー生産力Lv3もつけられるんじゃよ。

「仙丹生産力Lv4」付き

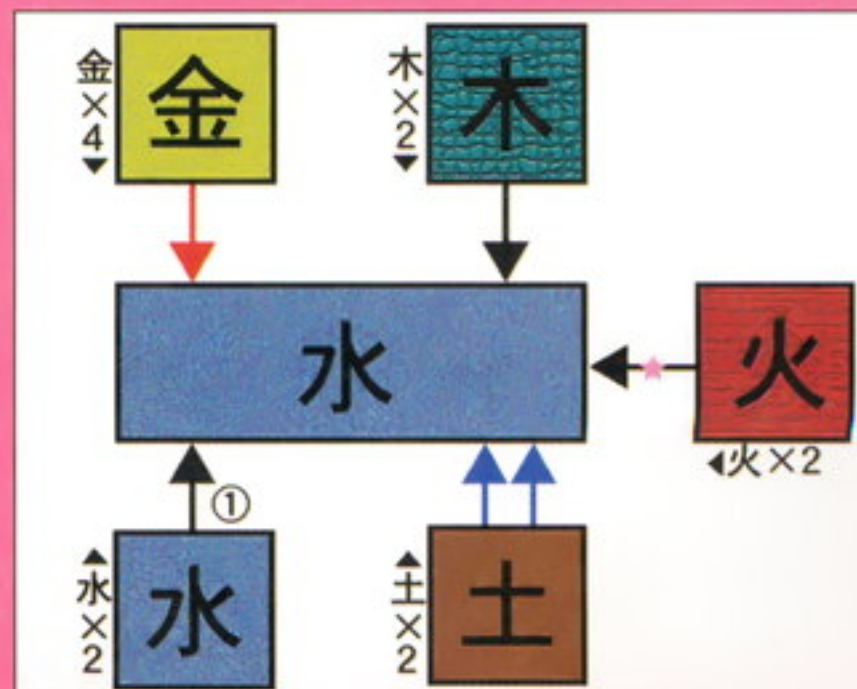
水→土に通路を作ると、水の部屋に気が流れんのが難じゃが、生産&練丹部屋以外の部屋を強化するなら、こんな感じじゃな。周囲に生産&練丹部屋を作り、仙獣に行軍させれば、より早く強化できるじゃろう。

物件②「龍盛豪炉」　土1、金1　水2、木5

「練丹部屋にエネルギー生産力Lv4」付き

木→金への2つの通路は木側に気が流れんのが、少々痛いところじゃの。それがいやなら、引波の方位盤などを使うとよい。エネルギー不足が心配な洞仙にお勧めじゃ。

「練丹部屋にエネルギー生産力Lv2」付き

①②の通路は逆に掘っても大丈夫じゃが、②を図の向きで掘り、さらに③を掘ると、火の部屋に「木5」が付くんじゃよ。木→土には気が流れん。

「エネルギー生産力　Lv4仙丹生産力Lv3」

強化する部屋（①にあたる部屋）はどの風水でも構わんがの、各生産力をつけるんじゃったら、やはり強化するのは金、水の部屋がいいのぅ。

物件③「風神勇尊」　火2、土2、金2　水2、木2

「仙丹生産力Lv4　エネルギー生産力Lv2」

火の部屋にも何か強化をつけたい、というのでなければこちらがお勧めじゃ。とにもかくにも、まず仙丹が溜まらなければ、話にならんからのう。

風水画廊

はい、窟子仙です。モデル仙窟はいかがでしたか？さて最後は、洞仙様たちが下さったお葉書をご紹介してます。今回も力の入った作品ありがとうございます。

大阪府／秋葉　たぎりさん

いつもお葉書をくださるかえる様のお友達とか。ボクがとても可愛くて嬉しいです☆っていうか、洞仙様、女の方を泣かせちゃ駄目ですよ！

福岡県／宮原　実紀さん

他にもイザナギさんたちのイラストをたくさん送ってくださったんですが、載せられなくてすみません。これからも、皆と遊んでくださいね！

アラウンド ザ デジアナ ワールド

AROUND THE DIGIANA WORLD

デジタルカメラ入門講座その4

デジタルカメラ入門講座の最終回は、メガピクセル機の選び方で締めくくろう。かつてメガドライブの名称でも使われた「メガ」とは、「100万」の意味。つまり、メガピクセルとは100画素以上のCCDを持つデジカメを指す。

マルチメディア通信

PROFILE
大谷和利
テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh、Newton、デジタルカメラ、そしてステレオ＆パノラマを中心とするクラシックカメラをこよなく愛す。近著に「Newton SPIRITS」（共著、NTT出版刊）。Macintosh専門各誌、デジタルカメラマガジン（インプレス発行）などに連載多数。多忙な日々を過ごす。

隔週連載 vol.29

今やメガピクセル機も普通の存在

去年の秋まで、メガピクセル機は一般向けデジカメ製品としては最上位の高級機という位置付けだった。しかし、定価で10万円を切る製品が登場したり、既存製品の実売価格が5、6万円台まで下がるに従って、かなり普通の存在になっている。このクラスになると、コンピュータへの画像入力機器というよりも、実際の写真を撮るカメラとしての性格が強く、銀塩カメラとの違いは単にフィルムを使うかどうかというところまできている。

もちろん、銀塩の場合には撮影結果がネガやポジという形で残るのに対し、デジカメだとデータを長期にわたって残すために何らかのコンピュータ機器に接続して吸い上げておかねばならないという難点はある。しかし、プリントに関しては本体を直接プリンタにつないだり、メモリカードを街のカメラショップに持ち込んで紙焼きにしてもらえる状況が整ってきている。銀塩でもしまい込んだネガを二度と見ないという人もいるので、サービス判程度のプリントだけが必要ということであれば、撮影後のイメージの扱いに関して両者の差は画質を含め事実上ほとんどなくなってきたと言っていい。

逆に撮影時には、その場で結果が確認でき、失敗したカットを削除して空いたメモリを再利用可能なデジタルカメラは圧倒的に便利である。液晶モニタを多用すると電池の消耗が激しいが、フィルムが無駄にならないと思えば、それなりに許せる部分でもあるだろう。

スナップ派かオールマイティ派か？

原稿執筆の時点では、日本国内で発表されている普及タイプのメガピクセルデジカメには、表1のようなものがある（実際に販売されていないものも含む）。

さすがにこのクラスになると、家電メーカーよりはカメラメーカーの製品が多いことに気がつく。カメラに近い、ということは、選択の基準も情報ツールというよりはカメラ的になるということだ。事実、このクラスになると、いわゆるエンターテイメント系の機能はあまり含まれず、ほとんど基本性能で勝負している。

1つの選択基準は、レンズの画角だ。広角レンズを搭載して画角が広めなほどスナップ撮影など、一般的用途に使いやすいカメラとなる。また、ズームレンズを搭載していると、被写体との距離にかかわらず撮影の自由がきいてオールマイティだが、じっくりと自分の視点を定めて撮影を行うには適さない部分もある。

街撮りなど、コンパクトで軽いカメラが必要ならば、単焦点レンズ（ズームでない、画角が一定のレンズ）を搭載した製品。具体的には、ベストセラーとなっている「FINEPIX 700」や、新製品の「COOL SHOT Ⅱ mega」「COOLPIX 600」あたりがいいだろう（後二者は事実上同一のカメラだ。単3乾電池2本で駆動するので、電池の持ちがやや心許ないが）。

少しサイズが大きくなってもいいというのであれば、価格がこなれた「DC200」や「Q-M100」も狙い目だ。風景撮影やイベントなどで展示物や人物などを撮るなら、多少サイズ的には不利でもズームレンズ搭載機を選ぶことになる（ちなみに、取材写真が多い雑誌の編集者に好まれるのもズーム機だ）。

新機種では「COOLPIX 900」が人気を集めそうであり、一眼レフ的な使い勝手を求めるなら「C-1400L」、堅牢さと汎用性では「DS-300」あたりに落ちつくだろう。また、唯一2倍ズーム機（他は3倍）の「DC210 Zoom」は、広角側の画角が35mmフィルム換算で29mmという広角さを誇り、玄人受けする要素を備えている。

さらに、中に「FINEPIX 700」と同等モデルが入った「DS-250HD」は品薄で入手しにくいが、アウトドア向きのヘビーデューティーな製品を探している人には、これが1番のオススメだ。

画質は、このクラスになるとどれも皆一応の水準はクリアしており、あとはフィルムと同じで個人の好みの部分に依存するところも多い。例えば、コダックの製品ではコダックのフィルムに近いこってりした感じが出るし、素材としての素直さを重視した「DS-300」以外は、わりと鮮やかな一般受けする発色となる。できれば、お店で試写させてもらったり、サンプルプリントを見比べて、自分の好みにあった1台を選ぶとよいだろう。

（表1）

メーカー	機種
フジフイルム	「DS-300」「FinePix 700」「DS-250HD」
オリンパス	「Camedia C-1400L」
コダック	「DC210 Zoom」「DC200」
コニカ	「Q-M100」
パナソニック	「COOL SHOT Ⅱ mega」
ニコン	「COOLPIX 600」「COOLPIX 900」

▲写真① 写真①②③は、原稿執筆の時点でもっとも新しく発表された3機種だ。パナソニックの「COOL SHOT Ⅱ mega」は、メガピクセル機で業界最小級容積の単焦点モデル。

▼写真② ニコンの「COOLPIX 600」も業界最小級の容積がウリ。よく見ると①と同じ骨格を持つ姉妹機だということがわかる。どちらも108万画素CCDを搭載。

▲写真③ 回転式のレンズ部の採用で、3倍ズームレンズと、携帯時の薄さを両立させたニコンの「COOLPIX 900」。こちらは130万画素のCCDを搭載。標準セットに4MBコンパクトフラッシュカードが付いている特別限定版もお得だ。

ヒマつぶし

ふあぁぁぁぁ、ヒマだヒマだ
つまらんなぁ

…と
外に出てみたところで
何かあるわけでなし

ええい！
スフィンクスにでも
なったろ

すふぃんくすのつもり

ん〜、アカン、アカン
スフィンクスってシッポ
なかったんとちゃうか？
こら、調べて出直しやな

それにしても新型サターン
ええ加減でぇへんのやろか？

コナミCSプロモーション&サタマガ協力企画

KONAMI HA

コナミ サターンでがんばる

第7回 コナミのアイドル

KONAMI'S IDOL

栗林みえちゃんが見たコナミ

'96年3月20日、1人のアイドルがコナミ主催のイベントで誕生した。あれから2年——彼女はコナミのイメージガールとしてテレビCF、そしてイベントのステージに立ち、スタッフとユーザーに接してきた。そんな彼女が見た、コナミは？

いじめるような視線にドキドキしたステージ

——グランプリを取って2年ですが、当時のことを覚えていますか。

栗林　オーディションを受けたときは中学生だったんですけど、共学のクラスだから、男の子たちの話もやっぱり聞こえるじゃないですか。「ときめきメモリアル」っていう言葉が出ると、「私、そのオーディションを受けるんだ」ってドキドキして。みんなやってるみたいだったから、「ゲームって、今すごいんだなあ」と思って、がんばりました。

——グランプリになって、男の子たちからの反響も大きかったんじゃないですか。

栗林　信じられないことがいっぱい起こりましたよ。最終審査の模様が翌朝のテレビ番組で放送されたらしいんですよ。私は全然知らないんだけど、みんなが「見たよ」なんて言うんですよ。今まで、全然喋らなかった人も、「栗林さん」なんて言ってくれて（笑）。

——一番最初の仕事は、サターンユーザーにも縁のある「ときめきメモリアル」（サターン版）のテレビCFでしたね。

栗林　とにかく初めていただいたお仕事だったので緊張しました。スタッフの方々は「楽にやって。元気にやればOKだから」って言ってくださるんですけど、「そんなのムリ」って思いながら。

——では、コナミのイベントでファンと初めて接したときはもっと緊張した？

栗林　初めてステージに立ったときは、皆さんの視線が刺さるようで、なんかいじめられているような感じがしたんですよ。もう曲のイントロが始まると同時に泣きそうになっちゃって……。でも、歌い始めたらみんなが掛け声を合わせてくれるのが聞こえたんですね。「よかった、応援してくれている」と思ったら落ち着

世界で1枚！

片桐とのツーショットテレカ 希望者は急いでハガキを書こう！

このコーナーに投稿してくれた皆さんへのとっておきのお礼として用意している「関口・江澤賞」は、あなた（の写真）と片桐彩子とのツーショットをプリントしたテレカを1枚だけ作るという超豪華なもの。選考対象は投稿者全員だけど、コーナーも残り1回だから、いよいよラストチャンスだ。コナミファンならずとも、その価値は高い。要はハガキで2人を一番感動、感心、仰天、興奮などなどさせればよいわけ。コナミのゲームやこのコーナーの感想、登場した方々へのメッセージを、文章やイラストで伝えてくれればいい。素晴らしい投稿を待っているよ。

あなたの写真が入る！

※テレカのデザインは実際とは異なります。

NABI

コナミのパワフルタイトルがセガサターンで大炸裂

先日のゲームショウでもコナミブースのステージを盛り上げてくれた栗林みえちゃん。ゲームユーザーの厳しい(?)眼差しを受けながら、一方でコナミスタッフを大分析!?

いてきて、ようやく皆さんの顔を見ることができるようになりました。
――今はだいぶ慣れてきましたか。
栗林　そうですね。いろんなイベントに出るのも初めは怖かったけど、今はすごく気持ちがいいです。盛り上がってくると自分も楽しくなるし、最近はどう盛り上げようかって考えて喋るのも楽しくなってきました。「この声援に応えなきゃ」って思うとノッちゃいますね。

ゲームの"栗林みえ"は私の分身だから愛おしい

――ステージでは、「ときめきメモリアル」の声優さんたちとのトークなどもありますが、とても楽しそうですね。
栗林　はい、本当に。デビュー前から皆さんにはお世話になってて、妹みたいにかわいがってもらってるんです。金月真美さんや丹下桜さんとは一緒にラジオもやっていて、打合せの時から「今度一緒に遊ぼう」なんて話してるんですよ。
――ゲームでも共演することになりましたけど、ゲームの中に"栗林みえ"が登場すると言われたときには驚きましたか。
栗林　考えてもなかったことがいきなり現実になったっていう感じでした。私がゲームの中に入るってどういうことなんだろうって、2～3日考えましたよ(笑)。「私もアニメになるのかなあ」って……。その後に、「こうやって声も入れて……」っていう詳しい説明を受けて、なるほど、ということは声優に挑戦なんだなと、もうそれから収録まではゲームとかで金月真美さんとか菅原祥子さんたちはどう声を出しているのか研究しました。
――"ゲームの中にいる自分"と対面したときは、どう感じたのでしょうか。
栗林　本人よりカワイイから「どうしよう」と思って(笑)。ゲームをやってても、私のことを知らない人ってたくさんいるじゃないですか。その人たちがイベントに集まってくれたときに、「えっ、何か違うぞ」って言われないかなと、初めはとても心配していたんですよ。
――実際の反応はどうでしたか?
栗林　ファンレターなどに「両方カワイイ」って書いていただいて、少し安心してます。私も、"私の分身"だと思っているんですよ。昨年の夏に『24時間テレビ』に出演したときにも、応援のＦＡＸにこのゲーム中のキャラクターが描かれていたんですけど、感激しました。イラストをいただくと、自分の分身だから、愛おしく感じちゃいます。私とゲームの中の私両方を応援してください。
――先日発売されたばかりの「彩のラブソング」での見どころはありますか?
栗林　2作目ではアフレコをする前に、「今回はラジオのＤＪシーンがあるから、考えておいてください」って言われたんですね。それで、いろいろなラジオ番組を一生懸命聴いて、他の皆さんはどう話しているのかを研究して本番に挑んだんですよ。そうしたら、1回でOKが出て。スタッフの皆さんには「ＤＪらしく喋れるようになったじゃん」って言われました(笑)。自分でもすごく嬉しかったので、そこはぜひ聴いてほしいですね。主人公の部屋のラジオをクリックすると私の声が流れますから。

スタッフとの接し方を学んだコナミの仕事

――コナミのゲームとスタッフにずっと携わってみて、よかったと思いますか。
栗林　はい。このお仕事をすることになって一番始めに出会ったスタッフだから、ご迷惑ばかりかけているんですけど、本当に暖かく見守ってもらってます。失敗しても「だいじょうぶ、次がんばろ!」って励ましてくれて。久し振りに最初のＣＦ撮影のスタッフの方々にお会いしたときにも「あの頃に比べて成長したね」って言われて、嬉しかったですね。
――「仕事に関係するゲームをやっておきなさい」って言われることもある?
栗林　ときにはありますよ。でも、ほとんど私が「ください、ください」って言ってますけど(笑)。話題の1つにもなるし、学校にいても男の子から「ゲームのことなら栗林に聞け!」って言われたりするんですよ。発売日とか……。でも、そう思われているんだったら、やっぱり答えられるように、ゲームのいろいろなことを知っておかなければいけないなあって、勉強してます。特にコナミさんのソフトについては(笑)。
――コナミのソフトには思い入れも……。
栗林　そうですね。ゲームもそうですけど、ＣＤショップで「ときめきメモリアル」のものが後ろに隠れていると、なんとなく目立つところに置きたくなって、前に並べてきちゃうんですよ。
――コナミのスタッフと一緒にやってきた経験の中で、これからの活動に生かしていけることは得られましたか。
栗林　もともと私はすごく人見知りをする人間なので、初対面の人とはすごく打ち解けにくいんですよ。でも、コナミさんのスタッフの皆さんと一緒に仕事をする中で、何か「打ち解ける方法」みたいなものを教えていただきました。今回の映画の撮影(今夏公開予定の映画のロケ)でも、その方法でスタッフの皆さんと仲良くなれましたし。これからも、それを生かして頑張ろうと思っています。

くりばやしみえ
「'96コナミときめきティーンズコンテスト」で応募総数4,752名の中からグランプリに。その後、サターン版「ときめきメモリアル」CFを皮切りに活動を開始。グラビアやテレビ、ラジオに登場する一方、コナミのイメージガールとしてイベントを盛り立てる。待望の2ndシングル『Say Hello!』は5月22日発売。また、この夏公開の映画『どつきどつかれ』でも熱演を見せてくれる。'81年10月、大阪生まれ。

実際の芸能活動とリンクした形で登場する「彩のラブソング」(発売中／4,800円)。

アメリカのコナミからもメッセージが!
KOAからの手紙
Letter from KONAMI OF AMERICA

みなさんこんにちは。コナミ・オブ・アメリカのヒロ岩見です。アメリカ人からはロッキーとも呼ばれたりしております。そう、私はアメリカのコナミ(コナミ　オブ　アメリカ)で働いているのです。コナミのアメリカの支店はシカゴにあったのですが、この3月に家庭用ゲーム部門はサンフランシスコ郊外に引っ越ししまして、私は現在、皆と一緒に新支店の起ち上げに勤しんでおります。サンフランシスコはいいところです。特に雪国のシカゴから来ると天国のようなところです。古い旅行案内風に言えば、抜けるような青い空、あふれる緑、輝く海、と自然に恵まれており、夏は涼しく、冬は暖かい、というすばらしい気候です。昔中学校の地理で習った「西岸海洋性気候」がこれでしょう!? 覚えてますか?

しかしアメリカは面白いところです。何が面白いかって言えば、何でも車で便利なようにできているところです。通勤はもちろん食事や買い物も全部車でしますし、銀行のATMもドライブスルーになっていて24時間営業なのです。知っていました? 反対に車がないと地獄です。私がアメリカに来た初日は車がなくて、夜に喉が乾いたとき、どこにも行けなくて水道の水で我慢したという経験があります。日本のように歩いていける距離に自動販売機なんてないんですよ!

車の免許も日本に比べると驚くほど簡単です。私はシカゴ(イリノイ州)で取ったのですが、まず筆記試験を受けます。ちょっと覚えれば簡単な試験ですし、落ちてもその日に何回でも受けられます。筆記に受かると路上試験ですが、ショッピングセンター内の制限速度が時速15マイル(だったかな?)であることを知っていればまず落ちません。費用はしめてたったの10ドル!(1,200円位?)日本では考えられないでしょう!? 高速道路もフリーウェイって言うぐらいですのでタダですダダ! シカゴでは一部有料なんですがそれでも40セント(50円位)で、支払い方も料金所のバスケットにコインを投げ入れるというユニークな方法になっています。そうそう、ガソリンもとても安いんですよ。1ガロン1ドル～1ドル半位ですので、日本の4分の1から3分の1位なんです。

どうですか? みなさんアメリカに住みたくなりました? ちなみに私の愛車は2,800ドルで買ったオンボロのCR-Xです。もちろんMTです!!

採用者には このコーナーオリジナルのテレカをプレゼント。また、全投稿者の中から1名に、関口・江澤賞として片桐彩子とツーショットテレカを製作のうえ進呈。

あて先はココだ 〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部
「KONAMI NO HANABI」係

いつも心に新入学を持ち続ける若人たちのたまり場

IMADIO CLUB

Imadio

イマディオ公認 ファン ページ　**第7回**

イマディオと読者をつなぐ、愛のバイブレーションを表現するのがこのクラブ。なんといっても業界唯一の公認ページという強みで、どこよりも早く、怪しい情報を提供していきます。お久しぶりの今回は、ついに発売され話題騒然の「EVE The Lost One」の情報がメイン。そして、衝撃の新事実、CDドラマの内容も超大公開!!

緊急取材「EVE」の売れ行き調査速報!

カメラのさくらやは安さが爆発するのでキケン

ゲームが完成し、発売される時にふと脳裏をよぎる疑問。このゲーム売れるんやろか？　どんなヤツが買うとるんやろか？

はい、その疑問晴らしましょ。ということで、東京の秋葉原に行ってきました。ちょうど3月12日「Lost One」の発売日は、小雨の降るあいにくの天気。しかしショップには、開店前から人々の行列ができていました。まさか、と思ったものの、食料配給を待つわけもなく、全員が「Lost One」目当て。列の先頭の2人は徹夜で並ぶというパワーです。購入後、その顔には至福の笑みがあふれまくり。

国広大輔氏

佐藤元太郎氏

ソフマップでテレカを入手!!

並んでまで購入するのは、秋葉原の場合オマケが目当て？　ソフマップの場合、特製のテレカがもらえたのだ。つまり、テレカのコレクターか電話好きにゲーマーが多いと予想される。

もの凄〜〜〜い長蛇の列

CDドラマ イブ・バースト・エラー 小次郎編

4月24日発売 定価￥3,059（税別）

「Lost One」の前作「EVE burst error」をCDドラマ化した第1弾が発売される。ゲームの中ではあまり描かれなかった、側面のシナリオを聴いて体験できるため、より深くストーリーを理解できるだろう。

■収録曲目

1.After she has gone Part 1　再会
2.The echoes of an era part 1　尾行
3.The echoes of an era part 2　依頼
4.The echoes of an era part 3　疑惑
5.The echoes of an era part 4　崩壊
6.After she has gone Part 2　涙
7.『ひとり？』by桂木弥生
8.小次郎最後の審判
9.Three years later Part 1　天城探偵事務所
10.『Last Mission』by天城小次郎＆氷室恭子

■CAST

天城小次郎…………子安武人
桂木弥生…………本多知恵子
桂木源三郎…………納谷悟朗
氷室恭子…………松井菜桜子
法条まりな…………岩男潤子
モニカ…………折笠　愛
坂井綾乃…………菊池志穂
グレン…………飯塚昭三
マイナ（香川）……渕崎ゆり子
松乃広美…………むたあきこ
御堂真弥子…………岡本麻弥

（兵庫県／中山和貴氏）ジョン・J・ミュースやケント・ウィリアムズといった、アメコミ界でブームのペイント・アートっぽいリアル・アドニスですな。マーブルと綾乃のリアル版も誰か描いてー。

（秋田県／ぱんだ。嬢）「このごろバイトが忙しくて『EVE』やってないんです。ストレスたまってコワれそう…。どうしたらよいでしょう？」くるくるくる、ニャー。ゲーセンでバイトをするのは？

（愛知県／みさぎるり嬢）「小次郎好きすぎて、プリクラ風シールまで作っちゃいました」ちょうとナイーブな雰囲気と芯の強さのある雄二は、陶山章央氏の声がバッチリはまってると思います。

そっくりさん

隠れキャラを発見!!「EVE The Lost One」にこんな人が!!

「Lost One」に登場する隠れキャラを募集したら、たくさんのハガキがきました。一番詳しかった、京都府／清水隆広氏の情報を紹介します。みんなは見つけられた？

■「DESIRE」
アルバート・マクドガルとティーナ・ステラドヴィッチ
○シーン／水族館イルカ水槽前・夜の喫茶店

■「新世紀エヴァンゲリオン」
綾波レイ
○シーン／鈴田夏海が使う更衣室の防犯カメラ
日向マコト
○展示場防犯カメラ

■「あしたのジョー」
矢吹ジョー
○シーン／展示場防犯カメラ・レストラン・そば屋・空港・パークの工藤桂子がベンチに座っている奥
丹下段平（拳吉）
○シーン／そば屋・空港
マンモス西・林のり子・力石徹・白木葉子・ホセ・メンドゥーサ・どや街の子供たち（サチ・ピノ他４人）

「江国のおばちゃんがスネークじゃなかった記念に、背景キャラそっくりさん大会に応募します。まだ、他にもいるかもしれないので、ふたたびプレイします。今『ヒーローは眠らない』という関西の深夜番組で、『あしたのジョー２』を再放送中。金竜飛はすげー過去を持っていて、ジョーもビビるほど」（京都府／清水隆広氏）ティーナだって凄い。

雑誌レビュー

SAINT BOYS LOVE STORY

「小説アドニス」

まだ、アドニスの正体をつかめていないキミに贈る、禁断の美。聖少年同士が愛し合う、清らかな肉欲の世界が垣間見られる。ノリは、少女マンガの世界を活字化した感じ。ノーマルな世界に飽き、新しい趣味を求める人にお勧めです。まずは、二人三脚のエピソードを実践してみよう。

漫画バンプ増刊　¥700

スネークは、もしかしてパークかな？

鳥取県／沖田務氏
―――公園が殺しをやったと推理されるわけですな？

さよなら堀切くん　by高橋

堀切：このたび異動が決定し、イマディオから離れることになった元イマディオ専属広報担当。今まで本当にお疲れ様でした。
　私たちは、決して貴方のことは忘れません。とは言っても、会社内にはいるので、またひょっこりとこのコーナーに顔を出すことがあるかも？

高橋　いやぁ、サタマガ読者のみなさん、ご無沙汰っス。“イマディオクラブ”打ち切られちゃったのかと思っていたでしょう？　僕も終わったものと思い込んでおりました。
　と、ところでみなさん、今日はすごいニュースがあるっスよ。な、なんと以前までこのコーナーに一緒に登場していた堀切の左遷が決定したっス！　これからこのコーナーは僕のものっス。誰にも邪魔させないっス。
堀切　高橋ぃ。おまえ、オレがいないのをいいことに、かなり勝手なことを言ってないかぁ。誰が左遷になったって？
高橋　と、とんでもないっス。栄転っスよね。これは、読者のみなさんのウケを取ろうと思って書いたんスよ。冗談に決まってるじゃないっスかぁ。
堀切　ふーん。なんか胡散臭いぞ、高橋ぃ。
高橋　そんなことないっス。それより最後に、２人の絶妙なコンビネーションを読者のみなさんに披露しましょうよ。
堀切　いや、今日はオレもう帰るわ。あと適当にやっといてくれるかなぁ、高橋ぃ。
―――堀切帰宅する―――
高橋　イヤッホー！　これで僕の天下だー!!　イマディオクラブは僕のコーナーだー！　そうだ、このコーナー名前変えちゃおうかな。ここで女の子と文通しちゃうって手もあるな。とにかく、これからは僕がこのコーナーを仕切りますんで、みなさん、今後ともよろしくお願いするっス!!

高橋：近々左遷されるという噂もチラホラで、相変わらず“負ける側気質”は好転する気配がない。本人はかなりこのコーナーにやる気をみせているが、“胃魔ディ夫の『ゲーム誌ではとても言えないこと』”のコーナーは、いつのまにか最終回を迎えてしまったらしいという話をまだ知らないらしい。

終わったサロン
＝ネタバレ禁止＝

「EVE The Lost One」をクリアした、思い出話を語り合いましょう。自分が発見した新事実や感想など、ネタバレにならないように気をつけながら、ね。

■サタマガVol.10の「○○と○○のキスは絶対許しません」って言いかたは頭にきたぞ。あのカップル凄く好きなのに……。あんたらが許さんとも、他の誰が許さんとも「私が許す!!」同士求む。ったく男ってヤツはよー。あと、「DESIRE」のアルは嫌いだ。あんなの女の敵だ。あの男ほど「愛してる」と言う言葉に重みのないヤツはいまい。（千葉県／太田美紀嬢）

■玲奈（声：宮村優子）に「あんた○○」のセリフを言わせるなんて、ハッキリいって怒ってしまいました。遊び半分のことでしょうが、これは許せない。すっかり玲奈のキャラが薄いものになってしまい残念。せっかく素晴らしい声優のみなさん、そしてそれを生かす素晴らしいスタッフの方がいらっしゃるのだから、過去の名言にこだわらずイマディオの作品で名言をつくってください。（長崎県／多田路央氏）

あー、なんだか怒ってる人が多いですねー。でも、これ○○と○○や「EVE」が好きだから、愛してるからといった思いの反動だということがひしひしと伝わってきます。

おたより募集中!!

イマディオのゲームに関するお便りならなんでも結構、どんどん送ってください。しかし、今回は「EVE」の情報に偏りすぎたみたいですね。次はいろいろ載せます。ハガキに郵便番号・住所・氏名・電話番号・年齢・好きな声優などを書いて下のあて先まで。一言コメントやプリクラなどを添えるとなおよろしーです。

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社　セガサターンマガジン編集部　イマディオクラブ係

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！

Vol.24

Arcade Express（アーケードエクスプレス）

今週の新作タイトル 「ブレイジングスター」（夢工房）

BLAZING STAR

パルスターの続編が登場！

'95年に発売された「パルスター」の続編が、3年の時とパワーアップを経て登場だ。生物的な世界観のあった前作とは違い、細部まで描き込まれたメカニカルな世界観を表現。さまざまな演出効果も見逃せないぞ。

誰の為に戦うのか？

●夢工房●稼働中●シューティング
●2人同時プレイ可能●MVS

元は惑星レムリアの衛星であったムトラス（衛星を「テラフォーミング」化されてできた惑星）が、母星レムリアに対して反旗を翻したことがきっかけで、その戦いは始まった。エスカレートする兵器開発の波は、2つの惑星に時を同じくして、知能を持つ、それ自体が兵器となる「有機型自動兵器生産工場」を開発させる。人を初めとするすべての動物たちは、その「邪悪なる兵器」によって捕らえられ、次々に「悪魔」へと姿を変えられていく。地上から「人」という存在が消えるまでに、7日とかからなかった……。悪魔たちによって刻まれる戦いの歴史。しかし、それは数年後、「4人」の自我の目覚めにより綻びることになった。自分とは異なる者の復活に悪魔たちは歓喜したが、その喜びとは裏腹に、与えられた使命を遂行するべく、活動……「人」という存在の排除を開始した。……
今ここに、最後の戦いが始まろうとしている。

何の為に戦うのか？

キャラクター&機体紹介

「邪悪なる兵器」によって悪魔と化した人間たち。その中から自我を取り戻した4人が、それぞれの想いを胸に、「邪悪なる兵器」へと立ち向かう。彼らが乗り込む戦闘機は、攻撃方法や得点の上昇倍率などが異なるので、パイロットのプロフィールと併せて紹介していこう。

キャスターマイルド

性別：男性
年齢：23歳
身長：185.8cm
体重：76kg

すべてを承知で「悪魔」と契約。新しい体の試運転が終了した今、頂点に立つべく、「邪悪なる兵器」の元へと向かった。

ヘルハウンド
スピード 普通
4WAYショット
6WAYショット
デスフレイム
ヘルバースト

JB（ジャン・ビスマルク）

性別：男性
年齢：37歳
身長：205.6cm
体重：115.3kg

戦闘中に「人間の心」を取り戻したが、彼が愛する妻と娘の元へ戻るためには、失われた「時」を取り戻す必要があった。

アリュスティルム
スピード 遅い
レーザー
ライトニングボルト
ソード
ソードフィールド

チャオ・リーファ（周 麗花）

性別：女性
年齢：18歳
身長：161.3cm
体重：51.2kg

記憶を失ったまま、ただ「悪魔」として敵を打ち倒していたが、徐々に元の「人間の心」を取り戻しつつある彼女の運命は……。

ウィンディナ
スピード 遅い
ウェーブ
タイダルウェーブ
3WAYスプレッド
ホーミング

創世御名 麻雪（きずよみなあさゆき）

性別：女性
年齢：15歳
身長：156cm
体重：45kg

長い悪夢から開放された彼女の手には小さなお守りがあった。そして「自分の明日」を見つけるために戦いに挑む。

ペプロス
スピード 遅い
3WAYショット
3WAYファイヤ
ホーリーフレア
ディバインプレス

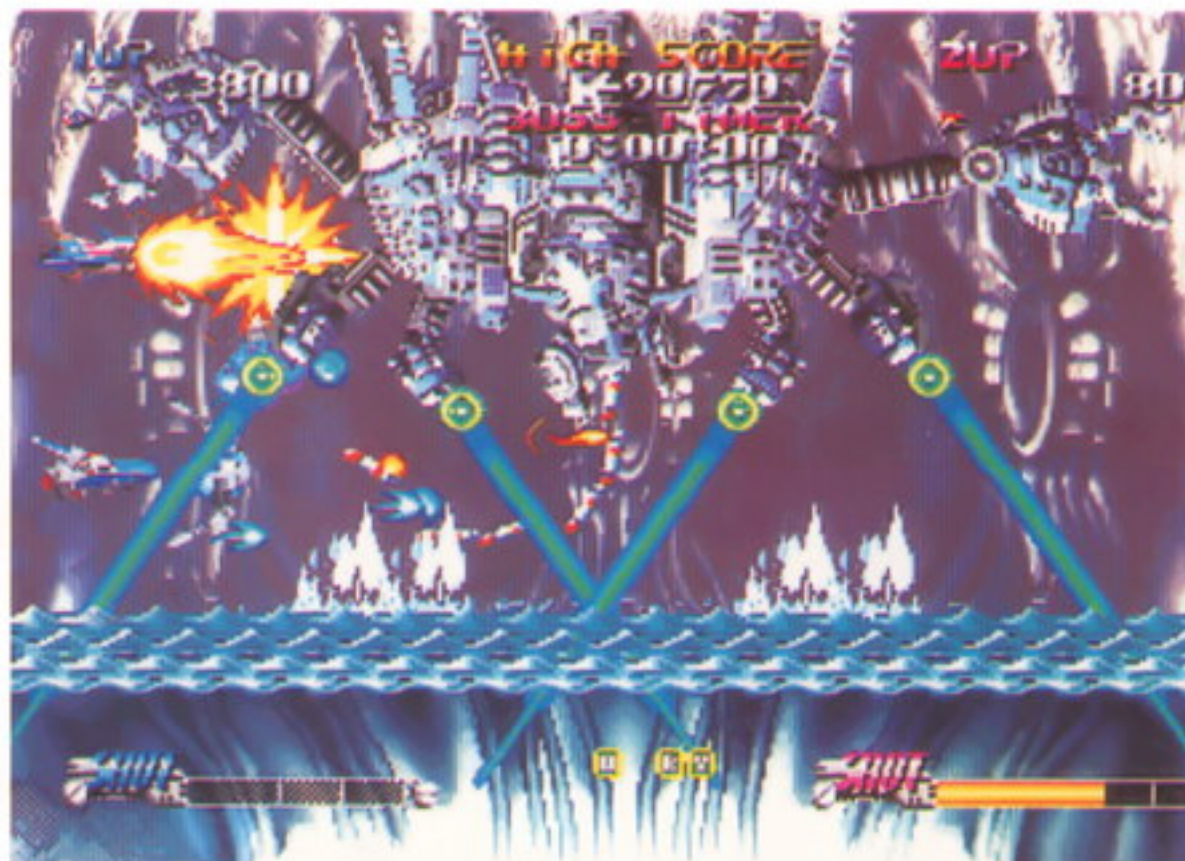
※各機の武器は、上から"ノーマルショット""ラピッドショット""チャージショット""チャージショットブレイク"の順番になっています。

主に使うボタンは1つだが、連打や押し続けるといった、ボタンの押し方によって様々な攻撃を展開できる。また、その攻撃手段は自機によっても異なる。チャージショットで敵を倒すと高得点を得られるシステムなどもあるぞ。

ノーマルショット
Aボタンを連打することで出せる標準的な攻撃手段。3段階にパワーアップできる。

ラピッドショット
Aボタンをさらに激しく連打すると発射できる、標準より攻撃力の高い攻撃。同じく3段階パワーアップ。

チャージショット
Aボタンを押し続けて離すと強力なショットを放てるようになる。溜めた量で威力などが4段階変化する。

チャージショットブレイク
チャージショット中にBボタンを押すと、チャージショットがブレイクして、その形がさまざまに変化する。

世界観が変わり新要素も充実！

自機は下記のようなアイテムを取得することでさまざまなパワーアップを遂げていく。その他にも、プレイヤーのプレイ状況に応じて、誉めたり、けなしたりと画面上にメッセージが表示されるという、斬新なシステムも取り入れられている。

ボーナスジュエルアイテム
ザコを8匹倒すごとに出現するボーナス得点。

ラッキーパネルアイテム
ボーナス編隊を全滅させると1つ出現。全5文字ある。

レートアップエンジェルアイテム
ノーマルかラピッドショットで倒した敵に倍率がかかる。

デコイアイテム（2PLAY時）
ボーナスジュエル同様の効果と「敵に狙われる」効果。

ステルスアイテム（2PLAY時）
ボーナスジュエルの効果、敵から狙われなくなる。

効果時間の延長
ボーナスジュエルか、同アイテムの複数取得で可能。

隠し機体!?

このゲームには前作で活躍した機体が隠しキャラクターと共に登場する。また、家庭用NEO・GEO版なら、その隠し機体が下の写真のように最初から使用することができるぞ。

山崎直美

性別：女性
年齢：23歳
身長：168.5cm
体重：51.5kg
B・W・H：88・59・87cm

敵機動惑星を破壊したときの爆発に巻き込まれ、気付くとどこかの地表上にいた。そこが地球だと確信してDINO135を発進させるが……。

DINO135
スピード 普通
ショット
ラピッドショット
スプレッドショット
スプレッド・スカッター

山崎薫

性別：女性
年齢：20歳
身長：167cm
体重：46kg
B・W・H：84・58・86cm

敵の研究プラントらしい艦内で偶然発見した姉の手がかり。彼女は後先も考えずにプラント内に生じた閃光へと向かったが……。

DINO246
スピード 遅い
ショット
ラピッドショット
チャージショット
ボンバー

ステージ紹介

STAGE 1
「砂漠と森」
THE DESERT OF GRAND SHELL
荒廃したスペースコロニー内に広がる、砂漠化しかけている森。人の姿はおろか、その他の動物の姿も見えない場所だ。

STAGE 2
「コロニー通路」
THE ROUTE OF NEMESIS
スペースコロニーの外へと通じる通路。出口でエアロックが閉じるが、皮肉にもボスのレーザー攻撃によって脱出する。

STAGE 3
「軌道エレベーター」
THE DEMON'S RING
惑星レムリアへ降りる軌道エレベーターがある宇宙ステーション。壊れた管理コンピュータが廃棄物を放出し続ける。

STAGE 4
「廃都」
THE HOLLOW STREET
惑星レムリアの主要都市ヴィシャス・シティ。高度に発展した機械都市だが、動物や植物の存在が認められなかった。

STAGE 5
「崖と川」
THE GUARDIAN'S CRIFF
ヴィシャス・シティを抜けて山岳地帯へ。狭い崖の間を通る川に沿って、どこへともなく突き進む。

STAGE 6&7
「？」
何かに導かれるように空中要塞へと向かう。果たしてそこには、何が待ち受けているのか？　生き残った人々や動物たちが、そこに居るというのだろうか……。

夢工房より
「パルスター」が装いも新たに帰ってきました。すでに全ステージをクリアされた方もいると思いますが、各機体により得点の上昇倍率も異なるこのゲームでは、得点稼ぎにも力が入ります。初心者にはウィンディナ、上級者にはペプロスがおすすめです。目指すは全機体で全ステージクリア！　前作をプレイした方はもちろん、していない方もぜひ一度プレイしてみてください。（夢工房　木村）

アーケード総力特集!!
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

●セガ●好評稼働中●対戦アクションゲーム●アーケード（MODEL3基板・STEP2）

みんな、はりきって「オラトリオ・タングラム」やってるかな？　でも、隠し要素ばかり探すのが忙しくて、なんか基本とかを忘れている人も多いと嘆くサタマガスタッフ。そこで、もう一度基本に戻って、実力の底上げを今週からしていくぞ!?

強くなるにはまず基本を覚えよう!! 絶賛稼働中の「オラ・タン」の基本システムを再確認!!

前作よりも要素の多い「オラ・タン」では、基本となるシステムをどれだけ理解できているかで、実力の差がハッキリと出てくる。そこで、サタマガでは、その基本部分を理解してもらうために、「オラ・タン」のシステムを今週から数回に分けて解説していくことにした。新たに明らかになった要素については、随時報告していく予定なので期待していてほしい!!

基本1 ターボショット

基本中の基本。今回から加わったターボショットは、基本攻撃に各機体ごとの特徴を付加した攻撃である。武器エネルギーが満タンのときに、左右どちらかのターボボタンと一緒に攻撃トリガー押せば使用可能だ。また、ターボボタンは左右で違う効果を持っているので試してほしい。

テムジンのこの攻撃は、右のターボボタンと右トリガーで出すことができる。各機体のターボショットは、近日紹介する予定なので待っていてほしい。

スペシネフのターボショットには、なんと相手の攻撃を封じるものがある。その攻撃を受けたテムジンの武器ゲージに、ドクロマークがある点に注目！

基本2 クイックステップ

近接時（ダブルロックオンをしている状態）に、ターボボタンを押しながらレバーを倒すと、すばやく横にステップ移動をする。これは、相手との距離によって移動する角度も変化する。ただし、この時、相手は停止状態のこと。こちらの始動時に、相手が移動し始めたり、または移動中であればステップの移動状態などが若干異なってくる。また、レバーを先に倒してからターボボタンを押すとダッシュになるため、使用する際には操作に注意してほしい。

相手機体を正面に入れてクイックステップ。すばやく横方向に跳び、相手の側面についた。

遠　相手との距離が離れているほど、ステップできる角度が小さい。機体によってもこれは異なってくる。

近　今度は至近距離で使用。ほとんど相手の後方につくことができる。ここから近接攻撃を展開させせよう。

NEW Vertical Turn （バーティカルターン）

今回、明らかになった新要素“バーティカルターン”。これは、ダッシュ中にある操作をすると、違う方向へダッシュを切り替えるというものだ。操作方法は、ダッシュをしたらレバーを一度ニュートラルに戻し、45°～135°違う方向に再度レバーを入れればいい（例外あり）。ダッシュが続く限り、方向転換は何度でも可能である。ただし、異なる機体もあるので注意。

とりあえず、相手に向かって前ダッシュ。そして、レバーをニュートラルに戻す。

ダッシュ中にレバーを横に倒すと、ダッシュ方向が切り替わる。

さらに、そこからレバーを前に倒せば、再度方向転換ができる。

まずは、11機種の基本立ち攻撃を完全解説!!

現在、アーケードで使用できる機体は11機種。今回はそれら機体の、通常の立ち状態で出る基本攻撃を紹介しよう。

今回紹介している基本攻撃は、ターボ化するもの。どの機体も、左右のターボボタン×基本攻撃3種で、6種類のターボショットが存在する(スペシネフのみ7種類)。さらに、これに近接攻撃やダッシュ攻撃、空中攻撃、しゃがみ攻撃などが加わればその数は膨大なものになる。全部覚えるには、ちょっとつらいところだろう。だが、どのトリガーを引けばどんな攻撃が出るのか、また、出た攻撃がどんな性質を持っているのかを把握できていなければ話にならない。まずは、基本攻撃からじっくり覚えていこう。

右武器が全機体ショット系の攻撃に対して、サブウェポンとなる左武器は、機体によってかなり性質が異なり、ボム系の武器やショット系の武器がある。

前作にも出てきた武器でも、その性質などがかなり変更されている。同じような武器でも、もう一度その変更点を確認してみよう。

MBV-707-F テムジン TEMJIN

LEFT(左トリガー攻撃) 基本兵器 POWER BOMB

小型のボムを投げ、着弾するとドーム型の爆風を起こす。前作同様、ボムの爆風は相手の攻撃を相殺する能力を持っている。

CENTER(両トリガー攻撃) 基本兵器 SWORD

ソードを振り、そこからウェーブを発生させる。攻撃力はそんなに高くないが、相殺能力が頼りになるところだろう。

RIGHT(右トリガー攻撃) 基本兵器 LONG LAUNCHER

ソードをライフルとして使い、ビーム弾を発射する。今回は、あまり連射しすぎるとエネルギー切れになる場合もある。

HMV-502-H ライデン RAIDEN

LEFT(左トリガー攻撃) 基本兵器 GROUND NAPALM

下手で投げられた円盤型のボムは、地面を滑って離れた距離で爆発し、爆風を広げる。相手の足止めに使えるか!?

CENTER(両トリガー攻撃) 基本兵器 LASER

肩部分を展開し、超破壊力を持つレーザーを放つ。直線的な攻撃だが、その破壊力は前作から失われていない。

RIGHT(右トリガー攻撃) 基本兵器 HYPER BAZOOKA

右手に装備されたバズーカから弾を発射。他機体のビーム弾などと比べると、速度はやや劣るが、そのパワーは脅威だ。

RVR-14 フェイーイェン・ザ・ナイト FEI-YEN Kn

LEFT(左トリガー攻撃) 基本兵器 SWORD

ソードを振り、その剣圧でウェーブを発生させて攻撃。前作のボウガンビームと、性質などが酷似している。

CENTER(両トリガー攻撃) 基本兵器 BEAM IRRADIATOR

フェイ- イェンといえばハートビーム。前作とは違い、通常のハートビームはすぐに出るようになった。また、着弾後に爆発する。

RIGHT(右トリガー攻撃) 基本兵器 HAND BEAM

右腕に内蔵されたハンドビームから、球体のビームを発射して攻撃する。連射可能。ただ、攻撃力が非常に低いのが難点だ。

RVR-42 サイファー CYPHER

LEFT（左トリガー攻撃）
基本兵器 DAGGER

ビームのエネルギーで形成されたダガーを、右から左へ扇状に発射する。前作でいう、バイパーⅡの7ウェイミサイルのようなもの。

CENTER（両トリガー攻撃）
基本兵器 BEAM LAUNCHER

胸部に内蔵されたランチャーから、エネルギー弾を1発だけ発射。エネルギーをほとんど消費するため、連射はできない。

RIGHT（右トリガー攻撃）
基本兵器 MULTI LAUNCHER

マルチランチャーから小さいビーム弾を発射。連射は可能だが、1発あたりの攻撃力がとても低い。通常攻撃では牽制狙いになりそうだ。

RVR-39 アファームド・ザ・バトラー APHARMD-B

LEFT（左トリガー攻撃）
基本兵器 GRENADE DISCHARGER

投げたボムが着弾すると、直線上に次々と爆炎の火柱が上がっていく。前作で、ベルグドルが使用したナパームと同様のもの。

CENTER（両トリガー攻撃）
基本兵器 TONGFER

両腕のトンファーを振り、そこからソニックリングを発生させる。相手をロックオンしていてもダッシュはしない。

RIGHT（右トリガー攻撃）
基本兵器 SUB MACHINEGUN

両腕に持つサブマシンガンを構え、連射して攻撃。小型のビーム弾が発射される。威力は弱いが、着弾時に小規模の爆風が発生する。

RVR-33 アファームド・ザ・ストライカー APHARMD-S

LEFT（左トリガー攻撃）
基本兵器 KNIFE

アファームド・ザ・バトラーと同じ形のナパームボムを投擲。着弾後、直線上に次々と火柱が上がっていく。

CENTER（両トリガー攻撃）
基本兵器 GRENADE LAUNCHER

左肩のキャノン砲からグレネード弾を発射。スピードと破壊力は誇れるものを持っているものの、追尾性に多少の難ありか!?

RIGHT（右トリガー攻撃）
基本兵器 FUNNY LAUNCHER

右腕に固定されているファニーランチャーから、小型のミサイルを発射する。多少の連射なら可能で、威力もそれなり。

RVR-68 ドルドレイ DORDRAY

LEFT（左トリガー攻撃）
基本兵器 DRILL

左手のドリルが飛んでいき、相手にヒットするとそのまま食いついて削る。障害物をすり抜ける性質も持っている。

CENTER（両トリガー攻撃）
基本兵器 V HURRICANE

大きなリングなようなものを出しながら、頭で円を描くようにうねらす。ヒットした相手は、しばらくの間しびれた状態になる。

RIGHT（右トリガー攻撃）
基本兵器 CLAW LAUNCHER

右手のクロウに内蔵されたランチャーから、ファイヤーボールを出す。ドルカスのような大きなものではなく小さい。

SGV-417-L エンジェラン ANGELAN

LEFT(左トリガー攻撃) 基本兵器 HAND SHOT

左腕から出した氷の結晶が氷柱になって、フィールド上を移動していく。その移動速度は遅いが、追尾性能を有している。

CENTER(両トリガー攻撃) 基本兵器 CRYSTAL BIT

どこからともなく氷竜を呼び出す。氷竜は相手の付近まで飛んで行き、氷弾を吐いて攻撃する。その間、エンジェランは行動可能。

RIGHT(右トリガー攻撃) 基本兵器 ROD SHOT

杖から氷弾を飛ばして攻撃。通常の、ショット攻撃にあたる。連射性能はあまりよくないが、その他の能力は平均的である。

XBV-819-TR バルバドス BAL-BADOS

LEFT(左トリガー攻撃) 基本兵器 THIGH LAUNCHER

バル・バス・バウのF.マインのような性質を持つ浮遊機雷を放出。放たれた浮遊機雷は、強力な追尾性能で相手を追いかける。

CENTER(両トリガー攻撃) 基本兵器 BEAM LAUNCHER

E.R.L.(Ejectable Remote Launcher)という遠隔操作機構搭載の腕を飛ばし、相手の頭上からビームの雨を降らす。

RIGHT(右トリガー攻撃) 基本兵器 HAND LAUNCHER

右腕からリング型のレーザーを発射。この攻撃は、相手にダメージを与えるのもそうだが、攻撃の相殺能力を利用したい。

RVR-87 スペシネフ SPECINEF

LEFT(左トリガー攻撃) 基本兵器 SCYTHE

怪しく光る弾は、ゆっくりとしたスピードでフィールド上を漂う。驚異的な追尾性能で相手を捉え、球状の爆風を発生させる。

CENTER(両トリガー攻撃) 基本兵器 BOOMERANG

両腕でささえる大きな鎌を振り、その斬撃で縦型の大きなウェーブを発生させる。エネルギーの充填に時間がかかるのが難点か!?

RIGHT(右トリガー攻撃) 基本兵器 LONG LAUNCHER

ロングランチャーを使用した攻撃で、単発のビーム弾を発射する。連射性能はあまり高くないが、牽制に十分役に立つだろう。

SAV-326-D-グリスボック GRYS-VOK

LEFT(左トリガー攻撃) 基本兵器 OVERHEAD LAUNCHER

左腕を展開し、そこからナパームミサイルを目の前に放出。着弾したミサイルは、直線上に爆炎の火柱を次々と発生させる。

CENTER(両トリガー攻撃) 基本兵器 SHOULDER LAUNCHER

両肩のミサイルポッドを開き、ミサイルを発射。放たれたミサイルは、白煙を引きながら相手めがけ飛んでいく。

RIGHT(右トリガー攻撃) 基本兵器 MISSILE LAUNCHER

右腕のランチャーからは、ノーマルショットとして小型のミサイルが発射される。ベルグドルのグレネード弾と同じと考えていい。

NEXT OPERATION 次週は各機体のダッシュ攻撃を紹介!!

セガAM3研公認企画

Vol.55

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）

クロスオーバー

Written by 鈴木ドイツ

於鑼丹 電戦教団 バーチャロンの光

バ光　バ光

ベル少女のお名前が決まりました

大〜〜ぃショック!!

あのバター風味200パーセントの全編コテコテフルCGアニメ、「ビーストウォーズ　超生命体トランスフォーマー」が終わっちまったですよ。いや、まあここまでなら予測の事態なんだけど。後番組が「ビーストウォーズⅡ　超生命体トランスフォーマー」！　なのもいいんだけど、なんでセルアニメなの？　CGに慣れた目で見ると、セルアニメの立体感のなさや輪郭線がやたら目立って。なんかいきなり新幹線のぞみから京浜急行線に乗り換えたような。この先祖返りっていったい……？

んなことよりバーチャロンの話をしろ？　いや、ごもっとも。まずはベル少女のお名前、行ってみましょう！

「ちょっと最初に聞きたいんだけどな、これまでどんな名前だったんだ？」

あ、忙しすぎて正月から一歩も外出してないカトキ画伯じゃないか。「SPAWN」見に行こうっていったのに。

「なんで『SPAWN』なんだよ！『タイタニック』とかだろ、今なら。それより名前を教えろって」

えーと、テムジン少女がティムG、バイパーⅡ少女がバイパール・トゥースⅡ世、ドルカス少女がドルカ・ルカ・ルカスっていう回文みたいなの。それから……今回のベルグドル少女ね！

「うーん、わかったようなわからんような。全部漢字ってのはないわけ？　明貴の好みは読めんが、オレは緑丘奈穂美が気に入ったぞ。なんか名前からベル面が思い浮かぶところがいいね」

ってことでカトキ画伯賞は広島県の穂人。なになに本人のコメントは、と。「ベルといえばナパームとホーミングミサイルなので名前に入れてみました」ふーん、奈と穂美に入ってるわけか。

さて、今回の命名だけど、もしもし？　明貴師匠、たのんます。

「僕的にはベルル・クリスがいいです。あと、ベルQも心の端っこをかすめてるんですけども（笑）。ベルQはニックネームかな。両方採用ってことでどーですか」

決定〜！　じつはどっちも愛知県テムジローの投稿。ダブル受賞だな。じゃあ、クリスは普通CRISとかだけど、特別にQRISってことにして、ニックネームにしましょう。次回はバル・バス・バウ少女。振るって名前投稿を！

今週の よろずバーチャロン

和歌山県／堂本雅俊

⬅うんうん。人生ってそういうもんだ。あんたのセンスもイカスぜ。

福島県／7600YEN

⬅オラタン化された少女の投稿が目立ってる。うまくまとめてます。

広島県／Mr.T

➡デザインぽい感じってわりと好き。あ、ドルカスだったのか。

青森県／KIM

⬇やったぜー！背中にちゃんとサターン背負ってるし。頭巾が水戸黄門チックなのはご愛敬。

青森県／竹子　潔

⬅ベルグの右側にスペースが余ってる。竹子は命を賭けて、ドルと書き込んでくるように。ウソ。

カトキハジメのエンスー道場 第5回

TOYOTA PRIUS

21世紀に間に合ったデビルマンの巻

鈴木ドイツ（以下ド）■♪ぼくーらはぁー、アトムの子供さ〜。
カトキハジメ（以下ハ）■こらこら！　冒頭で歌を歌うんじゃない。しかも山下達郎。どんどん某クルマ雑誌の“ちょっと、古い、クルマ探偵団”になってきてるぞ！
ド■ところが今回は古いどころか最新メカを搭載したトヨタプリウス！　ハイブリッドっすよ。つまり混血。ひらたくいうとアイナメ、じゃなくて……。
ハ■それ以上いうな！　このコーナー、それでなくとも伏せ字が多いんだからな。
ド■原稿にはちゃんと書いてあるんだけどね、本になると伏せ字になってるんだよ。変だなー。
ハ■アブねーんだよ！
ド■で、どう？　このコーナーには珍しく、箱根まで往復200キロ以上をプリウスで走ってみたわけだけど。
ハ■昨年末の発売だから、カー雑誌にはもうずいぶん登場したよね。これだけイノベートリーなクルマだから、予想以上に好評な感じだよな。
ド■すいません。イノベートリーって？
ハ■刷新的ってこと！　だからエクステリアなんか、普通だったらもっと突っ込まれるハズなのに、このヘンな顔を好意的に解釈してる記事が多い。普通、クルマのボディって、なんらかの質感を表現しようとするもんだけど、プリウスの側面プレスラインって、まんまシートメタルの質感だよな。でもこのエモーショナル加減のなさっぷりが逆に個性なのかも。
ド■運転した感じ、やっぱり戸惑うところがあるね。スロットルを一定に踏んでいるのに突然モーター音が高まって充電始めるとか。スロットルオンでエンジン回転が上がってパワーが出る、それが今までのレシプロのクルマだとすると、これはもうクルマと似て非なるもの。大げさにいうとね。
ハ■例の回生ブレーキとかも。
ド■ブレーキングの意味がね、スピードを単に落とす、っていうことじゃなくなってきてるんだよね。
ハ■このクルマ買う人って、20代後半からのファミリー層とか、ちょっと社会的意識の高い人だと思うんだけど。
ド■オレらくらいの歳の人とか、買うんでは？　でもこのへんのエイジって、CMにキャラが使われてる手塚治虫はもう折り込み済みで、石森（石ノ森）章太郎とか永井豪以降の世代だと思うんだけど。
ハ■アトムって、純粋なロボットで、ハイブリッドじゃないしな。
ド■サイボーグ009とかデビルマンのほうが、よほどハイブリッド！
ハ■デビルマンじゃプリウスのイメージ作れないっつーの！
ド■クルマのキャラクター的にはマーチとか、ああいうかわいい系だったんだよね。小さいし。
ハ■横山光輝「魔法使いサリー」、赤塚不二夫「ひみつのアッコちゃん」とかの魔女ッ子系か？
ド■てことは……プリウスって、エ、エンジェラン？

⬅地球環境の点からもクルマの排出する有毒ガス、それに熱量は大きな問題。これを一足飛びに解決する技術はまだないものの、いまもっとも環境に配慮したクルマであり、いわゆる燃料電池自動車へつながるトヨタの“最初の一歩”。全長×全幅×全高＝4275×1695×1490mm。車重1240kg。価格は215万円である。

⬆後席。175cm級フリーライター動員方式では、髪が天井につくくらいくらいであった。

⬇トランクルームはやや狭い。子供か小柄な女のコなら十分入れるかもしれない。

⬅センターコンソール。上の画面はデジタルメーター。下はカーナビ＋情報ディスプレイ。

⬆情報ディスプレイ、起動画面。カトキ画伯曰く、「グラフィックがショボ過ぎ！」

⬇ガソリンエンジン＋電気モーター。燃費は日常でも20km/ℓに迫るエコぶりを発揮！

GAS & ELECTRIC!

LOVE♡

⬆アルミホイールの上にプラの部品がついた、ハイブリッドなホイールカバー。ちょっと○。

⬇今回の画伯HATE大賞。Cピラーについた妙なエアダクトがダサ過ぎ。右側面にはない。

HATE !!

⬅カトキ画伯曰く「ちょっと見わかんないけど、じつはメルセデスAクラスそっくり」なヘッドライト。

★意見要望、質問、イラスト、VR.少女お名前等は、〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）　『セガサターンマガジン』編集部「電戦教団バ光・於鐡丹」係まで。採用者にはもれなく、コレクター垂涎のVR.少女テレカをプレゼントだよ。
※2/27・3/6号、3/27号のバ光で、一部間違いがありました。東京都　澤崎隆之→東京都　澤崎峰之、金町野獣会→魚町野獣会。すまん。

SEGA 公認!! AM1研

だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER!

お子様からご老人まで、誰でも対戦で熱くなれる、サシっす攻略第2回をお届け。読者モデルも引き続き大・大・大募集!!

対戦タントアール サシっす!!™ で、対戦相手のカケ金をぶんどっちゃうテクニック ぜんぶ教えます! その2

記憶力で対決

ルール　レバーの上下左右に対応したノルマを記憶。交互に答えて、間違えたほうの負け。ノルマは毎回増えていく。

己の記憶力だけが頼り、これといった攻略法が見当たらないところが、これまたゲーム誌泣かせなわけで(笑)。このゲームのために、日ごろからマグロの目玉食って(DHAね)、記憶力を良くしておくとかするといいぞ。究極の攻略法として"メモを取る"という手段が残されているが、友達との対戦でそこまでやったら、ヒンシュクを買うこと間違いなし!

方向を口ずさみながら覚えるといいかもネ!?

爆弾で対決

ルール　橋の両側で互いに爆弾を投げ合う。爆弾はタイマーがゼロになると爆発。相手を3回爆発に巻き込めば勝ち。

タイマーの残り時間が少ない爆弾を、連続して相手に送り込むことこそが、勝利の方程式だ。爆弾のタイマーは、投げられている途中(橋の上)では停止する。いくつかの爆弾を自分の陣地に置いておき、制限時間ギリギリになったら、時間差で投げ込むのだ。タイマーをよく見て投げる順番を決めておくべし。相手の爆弾に、自分の爆弾をぶつけられることも覚えておこう。

爆弾を投げ入れる順番が鍵じゃの。ホッホ

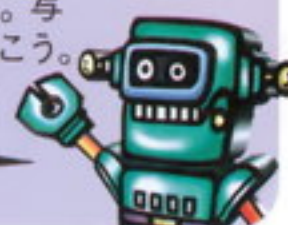
坂でパン食い

ルール　山頂かららせん状の坂道を駆け下りつつ、途中にあるアンパンをゲット。相手より多くパンを食べれば勝利。

理想は、相手の邪魔をしつつ自分だけがパンを奪うこと。そのために、ぜひ覚えておきたい技が体当たり攻撃だ。レバーを進行方向(左)に入れると体が光り出し、この状態で相手にぶつかれば転ばすことができるのだ。転んだ相手は一定時間動けなくなるぞ。また、頭上の丸太が多くなる後半は、ヘタにジャンプしないほうが安全。ただし、坂の終わりギワに出現する、5個分のスーパーあんぱんは逃さずゲットしたい。

加速して体当たり! レバーを左に倒して、相手目掛けて一気に体当たりだ!!

頭の上にも乗れる 相手のジャンプを完全に封じてしまう。

+5を逃すな!! 出現位置はいつも同じ。写真をよく見て覚えておこう。

ジャマスルテクニックヲ、オボエマショウ

サシっす!! キャラクター名鑑②

ミイ

アメリカ帰りのキザな雄ネコ(ってどっかで聞いたような……ド○ンバ!?)。胸に輝く星印もまぶしい、スーパーハンサムキャットだ!!

サシっす!! 特製紺ハイソプレゼント&読者モデル募集!

サシっす発売を記念して、特製サシっす紺ハイソをはいてくれる読者モデルを大募集します。見事選ばれた方は、渋谷でプロカメラマンによる撮影が体験でき、その写真でサタマガ誌上デビュー、さらに特典としてセガ本社の見学にもご招待、しかも今ならプリクラが撮り放題! サタマガで全国デビューしたいコ、ドシドシ応募してね。全応募者の中から抽選で3名様にも、ハイソをプレゼント!

<応募要項>住所、名前、自宅の電話番号、年齢、職業(学生は学校名、出せない場合は検討します)、身長、スリーサイズ(未記入も可)、連絡可能な時間帯を明記の上、写真(プリクラ可)を同封して応募して下さい。携帯・PHS・ポケベルをお持ちの方は、それも書いてね。

<条件>自費でセガ本社(羽田)及び渋谷に出てこられる方に限ります。年齢制限は特にありませんが、制服で誌面に出られるコは有利かも。Cawaii! 系の私服も、もちろんOK。イケてる自信があるコは、スナップや全身写真なども送ってね。

<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「サシっすモデル」係まで。締め切りは4月17日(消印有効)です。

これをはいて これが特製ハイソ。ブルーレーベルのミニスカートにも、意外と合いそう?

渋谷で撮影!!

OFFICIAL CORNER

AM2研 Vol.95 EXPRESS WEEKLY Special

PRESENTED by SEGA

AM2 AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

昨年末の発表から約3カ月経った今、遂にFV2が本格稼働を開始！ 今回はそれを祝す意味も込め、アドバタイズ＆CPU戦と新情報満載の内容をお届けしよう!!

闇を照らす無数の黒き翼……

TOKIO

①②③ヘリからの光をバク転で避け、ファイティングポーズ。正義感を象徴する凛とした眼差しだ。

④⑤BMXを漕ぐ新キャラ・チャーリー。最後は自らの余裕ぶりをアピールするようにジャンプ！

⑥⑦暗闇を照らす光がジェーンを捕捉、次の瞬間爆撃が放たれる！ やはり、無数のヘリの目的は"バイパー狩り"なのか!?

JANE

CHARLIE

PRESS START BUTTON

FREE PLAY

満月の夜、死闘へ

⑧⑨追走するヘリを弄びながら登場。ピッキーの軽快なスケボーさばきが光る。

PICKY

Director HIROSHI KATAOKA
Game Coordinator DAICHI KATAGIRI

Chief Programmer HIDEYA SHIBAZAKI
Chief Designer YOUJI KATO
Sound Director HIDENORI SHOJI

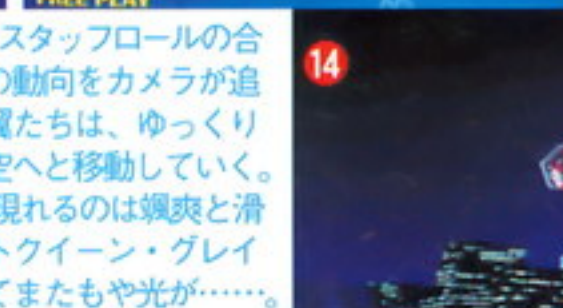
Motion Designers DAICHI KATAGIRI SHUNAN SUKAWA KASYO ODA MASAHIRO ONOGUCHI TARO UOZUMI

Programmers SUSUMU MORII SYUJI TAKAHASHI ARATA HANASHIMA SHINJI OHSHIMA MASATAKA DAIGO MASATOSHI SHIBATA

⑩⑪⑫⑬スタッフロールの合間はヘリの動向をカメラが追随。黒き翼たちは、ゆっくりと街の上空へと移動していく。

⑭⑮直後現れるのは颯爽と滑るスケートクイーン・グレイス。そしてまたもや光が……。

Character Designers KENTAROW NISHIMURA KAORU NAGAHAMA MAKIO KIDA
Original Character Designer Imaitoons

GRACE

映画仕立てされた至高のアドバタイズ

FV2 FIGHTING VIPERS 2

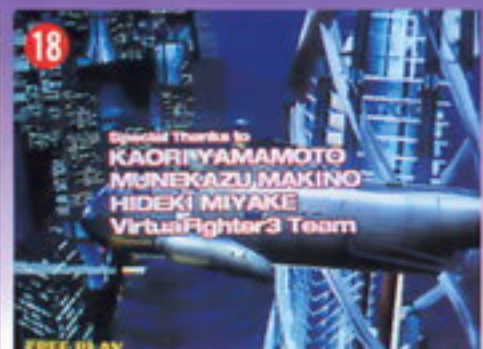
ファイティングバイパーズ2

●セガ●稼働中●対戦格闘
●MODEL3基板（STEP2）

「普段見られない各自のアップや角度に焦点を当て紹介風にしつつ、多少ながらストーリー性も付加したい」といった片岡氏の言葉通り……いや、それ以上の仕上がり。随所に見られる映画的な演出が、豪快な技の数々を披露するVFシリーズのアドバタイズとは違った、クールな雰囲気を生み出している。

17
Stage Designers
YASUO KAWAGOSHI
MASAAKI SOMAKI
HIDEYUKI TAKITA
Visual Effect Designer
SHIN KATAOKA

18
Special Thanks to
KAORI YAMAMOTO
MUNEKAZU MAKINO
HIDEKI MIYAKE
VirtuaFighter3 Team

19
Publicity by
JUN KASAHARA
Assistant Companies
ANCHOR Inc.
ATTRACTIVE ACTION CLUB
BEAMS
Half HP Studio
SEGA DIGITAL STUDIO

⑳㉑祖父からもらった、機械仕掛けのクマ"TEDDY-MECH"を脇に海の方を見つながら、「んん〜」と伸びをするエミ。海上には、祖父が捕らわれているという"監獄島"と思しき姿が……。

㉒㉓燃えさかる炎をバックに現れるのは漢・バン。熱い闘志を背中で語る! 学ランの刺繍も、前作の"破威破安終"から変わっているようだが……?

闘いの場へ赴かんとする毒蛇たち…

ヘリの追手を背中で察知した瞬間、果敢に河口へ飛び込むマーラー。

謎の巨漢・サンマンの登場は、街から若干離れた荒野。無口な彼は、自身の中で静かに燃える至上の闘志を雄叫びで語る!

㉗㉘追ってきたヘリに背を向けたあと、冷笑しながら振り返る。

の序曲が奏でられる

㉙㉚街の一角にある高楼で、1人悩ましげにたたずむハニー。美しい街の夜景に一瞬目を向けた直後、スッと飛び立つ。大きな満月とシルエットが融合することで神秘的な美しさが生まれ、彼女があたかも月からの使者、あるいは天使のように見える。

㉛㉜そして最後は本邦初公開となる、B.M.。貫禄ぶりを現す腕組みから、他を圧倒する力を誇示するポーズを見せる。

気になるのはB.M.の先に現れる、このオブジェクト。何を意味するのか?

新風到来！CPU戦の革命

ステージ分岐の要素が新たな楽しさを生んだ！

FV2 FIGHTING VIPERS 2 MODE 1

NORMAL ノーマル

クレジット投入後スタートボタンを押す

規定のコインを投入後、スタートボタンを入力することで始められるモード。ステージ数は8＋α、最後にはボスが登場する、とここまでは従来の対戦格闘ゲームの対CPU戦とほぼ同じだが、プレイヤー各自の闘い方によってステージが様々に分岐するなど、遊べるポイントが多々用意されている。実際の流れおよび細かな事柄については、下を参照のこと。

ノーマルモードのキャラ選択画面はこれだ。

CHECK POINT 全モード共通・キャラクター変更方法

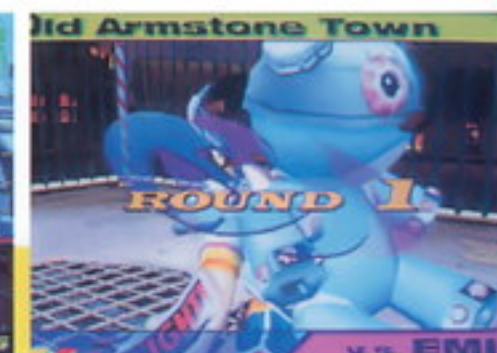
各キャラには各々1Pカラー、2Pカラーと2つの色が用意されており、選択画面で各自が好みのものを選べるようになっている。方法はいたって簡単。キャラにカーソルを合わせ、レバーを上か下に入れて好みの色を選び決定するだけだ。

ラクセルのカラーリングパターン。金髪が1P、赤髪が2Pとなっている。君はどっちを選ぶ？

ハニーの例。さて、開発当時、「時間があれば、他の衣装も入れるかも（片岡）」と話していたが？

→ノーマルモード序盤の流れを追う！

ステージ名●ノーマル、ランダムモードともに対戦前には、敵が拡大されると同時にいろいろな情報が表示される。画面上部にあるアルファベットは、自分のいるステージ名を表す。

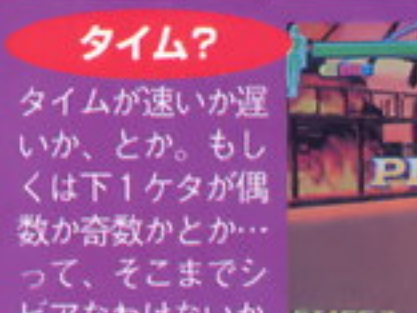
分岐マップ●今までたどった道筋を白線、今いるステージを赤い点滅で知らせる。少し先の道筋（分岐表示含む）や、分岐発生の際、自分が通らなかった道を表示する機能も持っている。

分岐発生

分岐は自然に発生するので、とりあえずは目の前に現れた敵を倒すのだ。余談だが、ノーマルモードではステージ1はチャーリー、2はエミ、などとステージ毎のキャラが固定されている。

各分岐における、気になる分岐条件は…

と、読者諸君を期待させておいて大変恐縮だが、現時点ではまったくもって不明。今作から新たに追加された要素、"スーパーK.O."がポイントか？　などいろいろな噂があるようだが、分岐条件がはっきりするまでの間は、各自でいろいろ試していただきたい。第1分岐点と第2分岐点ではその条件が違うとかあるかも？

ラウンド数？

チャーリー、エミまででこなしたラウンド数が規定以上を超えれば上ルート、以下なら下とかも考えられる。

タイム？

タイムが速いか遅いか、とか。もしくは下1ケタが偶数か奇数かとか…って、そこまでシビアなわけないか。

分岐の他にランダム要素を付加！次なる敵は誰？

FV2 FIGHTING VIPERS 2 MODE 2

RANDAM ランダム

キャラクター選択画面でスタートボタンを押しながら決定

ランダムモード開始のコマンドが成功すれば、右のような画面になる。

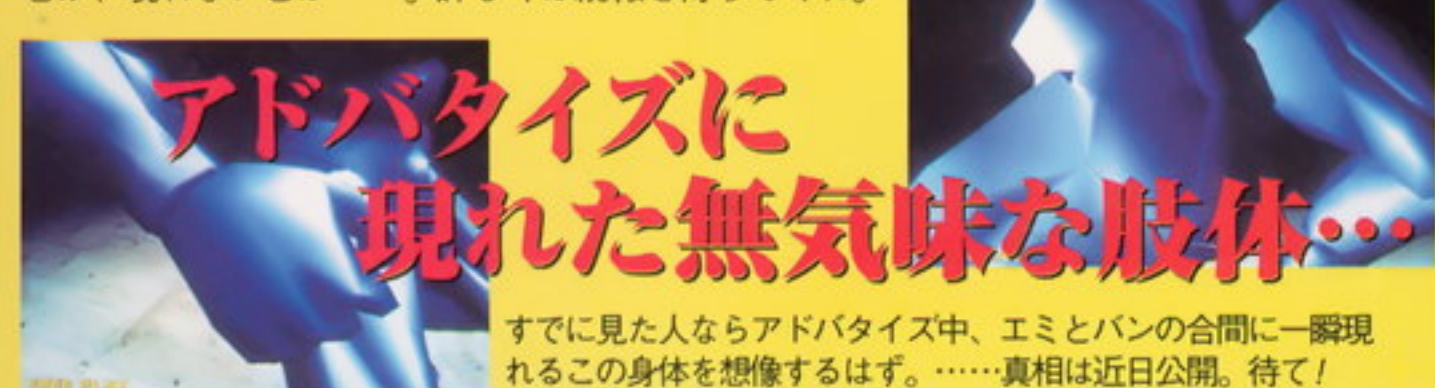
各ステージで、どのキャラクターが相手として登場するのか決定づけされていないノーマルモードと書けばわかりやすいか。つまり、ステージ分岐などの要素に加えて、登場する敵キャラクターが常にランダム化されるシステムが入っているのだ。より新鮮味が味わえる……とは書き過ぎだが、毎回ちょっとした新しさが感じられるぞ。

通常、ステージ3ならハニーかグレイスなのに、本モードではいきなりサンマンなんてことも。

誰が出るかは神のみぞ知る？

ノーマルモードでは後半に登場するトキオがステージ1に。ランダム独自の突発的楽しさだ。

CHECK POINT 突然登場する、さらなるニューバイパー!?

そして本モードで特筆すべきはエミ、チャーリーに続くニューバイパーの存在。運がよければ突如現れるとか、現れないとか……。詳しくは続報を待ってくれ。

アドバタイズに現れた無気味な肢体…

すでに見た人ならアドバタイズ中、エミとバンの合間に一瞬現れるこの身体を想像するはず。……真相は近日公開。待て！

コイツが新バイパー!?

がここにある!!

"乱入対戦台"の登場で、見知らぬ人と対戦できる対人戦がメインモード、対CPU戦はそのための練習モードでしかない、などといつしか解釈されるようになった対戦格闘。だがしかし、本作FV2の登場とともにその方程式は崩壊した。もう対人戦だけがウリじゃない!

さらなる分岐が待つ!

第1分岐点はエミのあと。それまでの闘いによって上ルートでハニー、下でグレイス、と相手が変化するのだ。

——そして監獄島で待つのは…

B.M.

そして、最終ステージで待つのは前作でもお馴染みの悪の市長・B.M.。マーラーとは相違した、まさにバイパー(=毒蛇)らしいアーマーが示すように、技もまったく別もの。主に中下段判定で構成された多段コンビネーションを活用して、怒涛のラッシュを仕掛けてくるぞ。初対面でコイツに勝つのはかなりキツイかも!!

その強さ、鬼神の如し!

CHECK POINT ゲームオーバー時には各自の腕前が評価される

ステージ分岐要素に加えて、今作より新たに導入されたのがランキングシステムだ。これはゲームオーバー時にプレイヤー各自の腕前のほどを評価するもの。とどのつまり、VFシリーズでいうところの段位認定システムにあたる。なお同シリーズのような特別なコマンドは必要なし、だ。目指せ、最高ランク!

"YOU ARE ? RANK VIPER"(?にアルファベット)と表示。ちなみにFが最低ランクだ。余談だが、敵に倒された際は写真のように自身のキャラの目線になるため、フィニッシュ技によっては敵のケツを見せられることも。合掌。

CHECK POINT 特定条件を満たせばボーナスステージへ

冒頭で書いた"ステージ数は8+α"の真意がこれ。とある条件を満たすことでボーナスステージへ足を運べるのだ。しかもそこに登場する敵を倒せば、何かに異変が生じるらしい。ちなみに、運よくボーナスステージに行った人によればボーナスキャラクターはテカテカした身体で、どこかで見たような技を使うとか。あれ?

加えてさらに…

何かに異変が生じる!?

残念ながら、とある条件は今のところ不明。スーパーK.O.を決める、とか?

与えられるのはたった3分間。果たして何人倒せるか!?

FV2 FIGHTING VIPERS 2 MODE 3 **SURVIVAL** サバイバル

クレジット投入後 Ⓟ©Ⓖを押しながらスタートボタン

ノーマルモードやランダムモードとは根本的に相違するモード。次から次へと襲いかかってくるCPUキャラクターを、どれだけ倒せるか競争するのだ。一見すると単純明解なルールだが180秒、つまり3分間の制限時間が設けられている他、相手から受けるダメージが少ない代わりに自らの体力が一切回復しないといったハンデがある。また、敵キャラクターの強さもじわじわとに上がってくるため、記録を伸ばすのが意外と難しい。ちなみに、ゲームアサインメントでサバイバルモードがONになっていないと、本モードはプレイ不可能なので注意しよう。クレジットを投入する前にでもAMスポットの店員さんに聞いておくのが無難な手だぞ。

本モードの目印はこれ。コマンド入力後、"SURVIVAL MODE"とキャラクター選択画面上にしっかりと表示されていればOKだ。

日本一の目 明石家サンマン サバイバルモードを体験!

今んとこVS CPU戦3モード中、最も熱いかな。スーパーK.O.狙いまくって失敗、そして死への超特急とか、記録伸ばすのに1人でイライラするのがもう! んー、内輪でお金かけて最高記録競うのも楽しいね(犯罪です)。

「サタマガの記事、誰書いてんの?」『俺なんですけど』

阻かる奴等をなぎ倒し、

勝利ポーズはかなり早めのフィードバックで処理され、とにかく次々と敵が現れてくる。しかも敵キャラクターはデフォルト11人に加えてB.M.なんてボスキャラクターの姿も。さて、君は何人倒せる?

最高記録を叩き出せ!

最高記録を出せば、ネームエントリーが可能。名を轟かせるべし!

CHECK POINT 最高記録樹立のカギはスーパーK.O.が握る!

単に敵を倒していっても、ある程度の記録まで到達するだろう。が、あくまで"ある程度"にすぎない。そこで出てくるのがスーパーK.O.だ。本モードでスーパーK.O.を決めれば、なんと一気に2人倒したことになると同時に、次ラウンドで上下ともにアーマーが復活するのだ。最高記録を伸ばすため、ぜひ使っていきたい。

近々詳しくシステム攻略などを行っていくが、スーパーK.O.の条件は上下アーマーがある状態で脱衣(➡⬅➡⬅Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)フィニュッシュを決める、またはアーマーが一切ない状態で1回のみ出せるスーパーK.O.技(全キャラ共通➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を使ってフィニッシュするのいずれか。

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL FLAT OUT!

LAP. 06

今回は「セガラリー２」最大の隠しフィーチャー、トヨタセリカとランチアデルタをスクープ！ はたしてセリカとデルタの性能やいかに!? そして前号に引き続き今回は第２のコース、「MOUNTAIN」をワンポイント攻略していくぞ。

SR2 セガラリー２レポート REPORT Vol.9

Scoop!!

あのセリカとデルタが出現！

何と前作のマシン、トヨタセリカとランチアデルタが「セガラリー２」に登場する！ 出現方法は、カーセレクト画面でビューチェンジボタンを押しながらサイドブレーキを引くだけだが、すべての「セガラリー２」で出現するとは限らないのだ。時限装置がついているので、ある程度の稼働日数が経過していないとダメだ。

成功するとこの画面に。さあ、チャレンジしてみよう。

TOYOTA CELICA GT-FOUR

「WRCではカローラにバトンタッチしてしまいましたが、今でもラリー＋トヨタ＝セリカのイメージが強いですよね。さすがに昔のスペックでは現在のマシンに対抗できないので、'98スペックとして復活させました。ホイールベースの長さからハンドリングはあまりクイックではありませんが、乗りこなせば、現役4WDと対等に戦えるでしょう。（SR2開発チーム）」

位置付け的にはインプレッサとランサーの中間くらいの操縦特性に設定されているセリカ。このスタイリングのファンも多いはず。

LANCIA DELTA HF INTEGRALE

「このマルティニカラーのデルタファンの方も多いのではないでしょうか。伝説の名車になりつつあるこのランチア・デルタですが、基本的な構成は、現役4WDと大差ありません。こちらもセリカ同様に'98スペックとして復活させています。ショートホイールベースによるハンドリングの良さは今でも十分に通用するレベルで、ゲームの中だけですが、着実に進化し続けています。（SR2開発チーム）」

カローラよりもさらにクイックな味付けがされているデルタ。クイックなステアリング特性を好む人なら間違いなく気に入るはずだ。

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

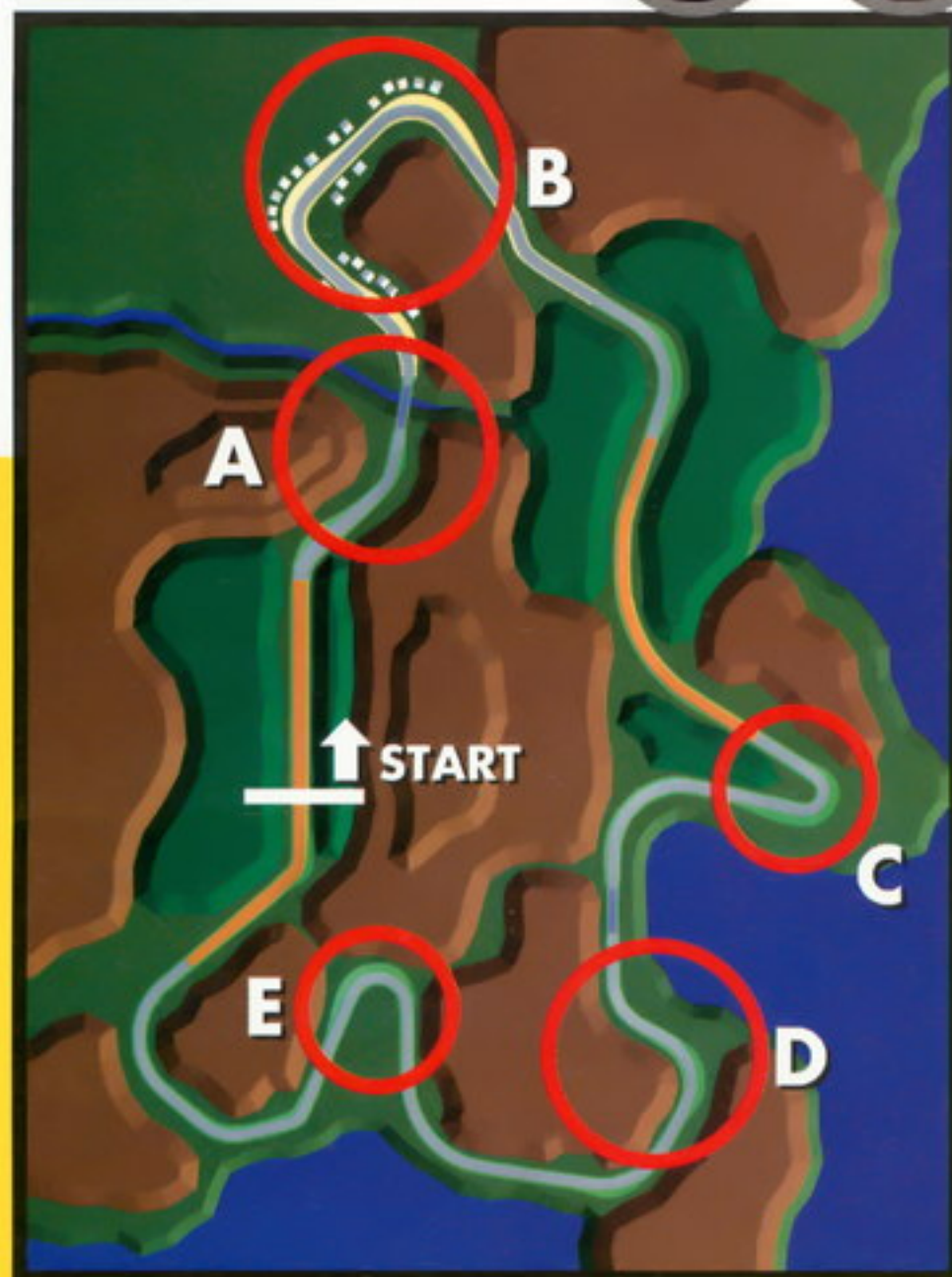
●セガ●稼働中●レース●MODEL3基板（STEP2）

Information from AM分室

今回は、デルタとセリカにスポットをあててコメントしようと思います。「セガラリー」を語るうえでなくてはならない２台です。「２」では時限装置で登場するわけですが、これを使って既存の６台との新旧対戦も面白いと思いますよ。「１」からプレイしていただいてる人はデルタ、「２」からの人はランエボとかね。走行性能も当然違いますので、皆さんぜひ１度、乗ってみてくださいね（使用可能になるまでにはもう少し時間がかかるかもしれませんが）。

SEGA RALLY 2 MOUNTAIN START!!

MOUNTAIN COURSE

中級コースとなる「MOUNTAIN」コース。ターマックとグラベルが入り交じり、タイトコーナーが連続するこのテクニカルコースをどう攻めるか？　これが攻略のポイントだ。

2カ所のヘアピンをどう攻略するか!?

スタート＆ゴール付近、そしてコース途中に若干グラベルゾーンがあるが、基本的にはターマックのコースといっていい。コース幅もナローで、デザートとはまた違った意味でのライン取りが必要になってくる。また2カ所あるヘアピンとD地点のS字が難所。そこをどう攻略できるかでタイムもガラリと変わってくるはずだ。ブレーキングも2カ所のヘアピン以外必要ないと思っていい。

START A B C D E

左がこのコースのレイアウト。とりあえず5つほどポイントとして取り上げたが、その中でも大切なのは本文中にもあるようにC～D地点。コース後半が要だ。

基準タイム

START LAP
1'05"00

FASTEST LAP
1'02"00

POINT A
タイムロスしないように

スタートしてまず軽い右コーナーはアウト・インとアプローチし、ラインは右に寄せて次の左コーナーに備える。そのまま次の左コーナーをアウト・イン・アウトでクリアし、橋の上ではラインを右に取る。その直後の左コーナーは軽くテールを流しながらアウト・イン・インでインベタで走行しよう。このエリアはスタートして4速までアップしたら終始全開。壁に接触しないように注意！

橋はこのように右にラインを取り、次の左コーナーに備える。

橋直後の左コーナーはインベタ。多少のテールスライドは仕方ない。

POINT B
滑らかなライン取りを

この右2連続コーナーは、最初の右コーナーの突っ込みでアウトに膨らみ過ぎないことが大切。ライン的には最初の右コーナーがアウト・イン・アウトで、とにかくコース幅目一杯使ってアプローチすることが大切。脱出でアウトに膨らんだら、そのまま2つめの右コーナーもアウト・インできるように、滑らかなライン取りを心掛けよう。終始全開だ。

この最初の右コーナーで思い切ってインを突くことが大事。

そしていったんアウトにはらみ、次の右に備える。

そのまま次の右コーナーも全開のままキレイにインを突く。

POINT C
フロント荷重を利用すべし

このヘアピンは、ライン的にはアウト・イン・アウトだが、問題は走り方。まずラインはコース左側を走行し、インが見えてきたあたりでフルブレーキングしつつフルステアリング。そして間髪入れずに3速に落とす。するとフロント荷重が発生してクルッとクルマの向きが変わるので、あとはアウトに膨らまないように立ち上がればOKだ。

サイドブレーキは無理に使わなくてもいい。むしろ使わないほうが楽。

POINT D
出口の右コーナーが難所

このS字は入口はともかく、出口の右コーナーでアウトに膨らんでしまい、壁に接触するというミスパターンを招きやすい。4WD車なら終始全開のままでもOKだが、それ以外のマシンでは若干のアクセルワークが必要とされる。ポイントは出口の右コーナーのアプローチを早目に行うことと、安全策を取るならアクセルオフなどで車速を落とすことだ。

インを結ぶように、かつ直線的に抜け、右コーナーは確実にインを突くこと。

POINT E
ここもアウト・イン・アウト

この2つめのヘアピンも基本的には最初のヘアピンと攻略法は大差ない。まずはコース右側を4速全開で走行し、ヘアピンのイン側が見えてきたらフルブレーキングしつつフルステアリングでターンイン。また、インへ切り込むと同時に3速へシフトダウンしよう。するとクイックに曲がれるはずだ。脱出速度は160km/h程度が目安。

なお、ここでもサイドは無理に使わなくてもいい。

脱出は芝のエリアまで使って大胆に。

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集中！AM分室に関することなら何でもOKなので、右のあて先にハガキ、封書でどんどん送ってほしい！

あて先
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

HELLO!! CAPCOM Vol.50

今回は、常時入会できるようになったカプコンフレンドリークラブの情報を掲載。それとハロカプのタイトルマークが決定したのでお知らせするぞ。

うれしい特典もいっぱい♥ カプコンフレンドリークラブ（CFC）会員募集中！

カプコンオフィシャルファンクラブ「カプコンフレンドリークラブ」は、新規会員を大募集中だ！　今までは入会申し込みの期限が決まっていたけど、今年度から常時入会可能になったのだ。そこで今回はあらためて紹介していくぞ。

●会員期間は入会申し込みの手続きが終了した時点から1年間。入会者には「CFCオリジナルハンドタオル」がもらえるぞ。
●会員には会報として、最新ゲームや隠し要素などの情報が盛り込まれたビデオと、カプコンの開発スタッフが作る、他にはマネのできない会報誌を隔月で年6回、交互に発行。
●CFCから暑中見舞いや年賀状が届く。イラストは当然、カプコンの描きおろしで、レア度は抜群だ！
●CFCのオリジナルグッズやカプコングッズが、通信販売で買うことができるようになる。欲しいグッズがあっても、近くで売っていなくて買えなかった人には嬉しいよね。
●他にもいろいろな企画や特典が予定されているぞ。参考までに去年は「BOFⅢ」と「ロックマンDASH」の体験版が会員全員にもらえたぞ。
●18歳以上の希望者にはCFCの会員カードにクレジット機能が追加。今なら無料で提携カードになるぞ。

会費は3,000円（更新は2,500円）。入会の申し込みと会費の支払いは、金融機関からの引き落としか郵便振替で可能だ（詳しくは、右に書いてあるカプコンフレンドリークラブ事務局までお問い合わせください）。

会報誌にはイラストの投稿ページもある。開発スタッフがコメントしてくれたりするぞ。

問い合わせは　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3 (株)カプコン カプコンフレンドリークラブ事務局 TEL06(948)0555 ホームページアドレスhttp://www.capcom.co.jp/

大プッシュの部屋

最近コピックを使った投稿が多い。他の人と同じ画材だと採用率が下がるぞ！　画材も個性！

山形県／まつきち
アレックスって、何から何までカッコイイんだよね。筋肉の躍動感なんか特に♥

島根県／ゴンザレス
すっごく上手いのに色がムラになっているのが惜しい。水性ペンをパレットで溶かして使ってみたらどう？

愛知県／植田智博
なーんか、ひなたの存在がぞんざいだぞ。キミってホントにさくらが好きなんだね。

愛知県／木奏愛聖
バックのLittle～っていうのは「悪党赤ずきん」って意味らしい……まんまじゃん（笑）。

岡山県／スカロブルー
やる気のなさそうな将馬の表情がなんともいえません。思いっきり力が抜けてるよ。

ハロカプのタイトルマークが決定！

ハロカプのタイトルマーク募集に、たくさんの投稿ありがとうございました！　いろいろな作品があった中、タイトルマークに選ばれたのは神奈川県の郊山涼子さんの作品。それを元に編集部で制作したものをタイトルマークとして使わせてもらいます。郊山さんには賞品のサターン版のカプコンソフト（タイトルは届いてのお楽しみ）をプレゼントします。待っててね。

キャラを使った作品が多かった中、郊山さんの作品は春麗の腕輪とカプコンのCを組み合わせたというシンプルさが良かった。

郊山さんの作品を元に制作したマークがこれ。このマークをハロカプのタイトルマークとして、しばらく使っていきます。

次回はセイヴァー大特集！

次回のハロカプは、ついに発売となるサターン版「ヴァンパイア　セイヴァー」を記念しての大特集！　みんなが投稿したたくさんの想いの詰まっているハガキを、一挙に大放出するのでお楽しみに！

それから注意点が1つ。投稿者プレゼントあてにハガキを送ってくる人がいるけど、プレゼントは基本的に“ハガキが採用された人の中から抽選”。ハガキを出すだけじゃダメ。優秀な投稿ハガキを送ってくれ！

VOL.52 採用者プレゼント

「M VS. C」のシークレットファイルを採用者の中から5名様に。締め切りは4/24必着。

あて先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部内「ハロカプ」各コーナー係

岡本氏＆船水氏インタビュー

前号でお知らせしたとおり、今回は岡本氏と船水氏のインタビューを掲載。相変わらずデンジャラスな発言が多かったが、ハロカプ読者にはできる限りの情報をお伝えするぞ！

オールドゲーマーに喜んでほしい

編：まずは新タイトルのジェネレーションについてお願いします。
岡本：良く出来ているよね。
船水：気のせいか、サターン版のほうが良くできているような気が……（苦笑）。
岡本：「昔のアーケードファンの皆様、帰ってきました！」って感じ。「プレイしたことのない人、買ってください」とは言わない。懐かしいと思う人がやってくれれば、それでいいです。どうせそんなに多くは売れないちゅうねん（笑）。

胸の大きいティファニーのコスプレにいたくご執心の岡本氏だが、立場上公言はできないとのこと（笑）。

船水：とりあえずこの先もある程度は決まってはいるんですよ。
岡本：例のシリーズはやるんでしょ？
船水：他にもいろいろ考えてますけど。
岡本：誰かが決定しないとねぇ……って俺か！（笑）
編：では、これから出るサターンタイトルについてですが、まず『ポケットファイター』は？
船水：機種によって、ちょっと違うんですよね。PS版はオリジナル要素を増やすことを、サターン版は4MRAM対応で完全移植を目指すことを中心に考えました。
岡本：4MRAM……『ロックマン&フォルテ』サターンで4MRAM対応ってどう？
船水：ないない……SFCです（笑）
編：『スーパーアドベンチャーロックマン』はいかがでしょうか？
岡本：“騙されて買ってくれ”って感じ。
船水：……と思ってるんですけど。

常務取締役兼開発本部長
岡本 吉起

開発本部副本部長兼第一制作部長
船水 紀孝

岡本：思ってるんかい！（笑）
船水：でも、子供たちには新鮮だと思うんですけどね。
岡本：じゃあ、ウチの息子にやらせるか。あ、ウチ息子は野生のカンでゲームするタイプだからアクションとかじゃないとなぁ。この間もじゅげむさんの取材で、息子が『ロックマンX4』をノーミスクリアするって言ったんだけど、それって一発も弾を食らわずに全面クリアって意味だったんだよね。
アドベンチャーをやらせてみて息子の評価をハロカプに送ろうか（笑）。
編：そういうタイプだと、厳しい御意見になりそうですね（笑）。ではTGS全体の感想もいただけますか？
船水：それはキビシイですねぇ。全体的にしょぼくなった……（苦笑）。
岡本：いいのかよ～、そんなこと言って（笑）。
船水：もっと華やかなイメージだったんですけど、今回はちょっとって気が。
岡本：僕は「ナムコさん、力入ってるなぁ。すげーぜナムコ！　なぜそんなに元気なの？」って感じ。ブースもゲームも実際デキがいいしね。すっごくイイよ。
船水：僕は特に『鉄拳3』の広告が気に入ってますね。
岡本：センスいいね。勝ちにいったなって感じ。たぶん、勝ったと思うよ。スクウェアさんの『パラサイト・イヴ』との勝負が見物だね。
編：ありがとうございました。ジェネレーションの続報も期待しております。

シェーキー秋友のアメコミ講座

VOL.12 サイクロップス

X-MENのリーダー、サイクロップス。マーヴルシリーズをプレイしない人でも、目からビーム男の噂はご存じでしょう。彼が、やたら優等生なセリフを吐くことも。彼とキャプテン・アメリカを評して、偽善者と呼ぶ人もよくいますが、そりゃあ違う。キャップは根っからの善人、そしてサイクは、理想を追い求める心が人一倍強い、哀しいほど普通の男なんですよ。
サイクロップスことスコット・サマーズは、少年期に飛行機事故で両親を失い、自分も一年間昏睡を続けました。意識が回復すると、弟とは別々の孤児院に送られ、しかも頭痛と目の痛みに苦しみます。特殊なルビーを使ったサングラスで、目の痛みは軽減できたんですが、ある日街を歩いていると突然、その目から……赤い破壊光線が出た！
幸いその瞬間は空を見ていたんで、大した被害はありませんでしたが、怒った群衆が彼を追い回し、リンチにかけようとしました。「あいつはバケモノだ、殺せ！」と。
スコットは命からがら逃げ出し、サングラスでなんとか光線を抑えながら、孤児院に帰ることもできずに放浪します。そして、超能力を悪事に利用されそうになったときに助けてくれたのが、プロフェッサーXことエグゼビア教授。スコットは教授の掲げる「人類とミュータントの共存」という理想に感動し、以後、その理想に人生を捧げる決心を固めます。やがて結成されたX-MENのリーダーに選ばれると、教授の期待に応えるべく涙ぐましい努力を重ね、チーム全体の向上を願って、仲間にもつい厳しい言葉をかける。その様子が、つい偽善者くさく見えるのかもしれません。でも、ただ威張りたいわけでも、自分をいい人に見せたいわけでもなく、むしろ進んで嫌われ役に回ってるんだから、偽善とは言えないでしょう。
冒頭に「普通の男」と書きましたが、彼の能力は十分、非凡です。ヒーローチームのリーダーとして、申し分ない。それでも「普通の男」と呼びたくなるのは、生き方の、極端な不器用さのためです。常に高い高い目標を掲げて、実現できない自分にいらだつ。理想のためにはどんな犠牲も払う覚悟で戦うのに、実際には犠牲ばかりが多くて、得るものはあまりに少ない。サイクロップスこそは、抑圧された社会の中でもがき続ける、我々の姿そのものじゃないですか。

オメガのプラズマフィールド、オートファイア。極太レーザーで相手を攻撃する。

「スタグラ2」最大の特徴でもあるプラズマフィールド。自分を中心に発せられる光球を敵にヒットさせると、特殊な空間に閉じこめることができる。その中では各キャラクターの能力が最大限に発揮されるのだ。姿が見えなくなったり、プラズマストライクが連発できるようになるなど多種多様。使いこなせなければ勝利は見えてこないぞ。

ガモフとガンテツのプラズマフィールドは相手を投げるという特殊なもの。

超絶空間 プラズマフィールド

エフェクト面で格段に強化されただけでなく、ゲームを盛り上げるストーリーもパワーアップ。キャラクター達の戦う理由が語られるなどストーリーも多彩になり、CPU戦も盛り上がるだろう。感情移入違いなしか!?

ストーリー性の強化

STAR GLADIATOR® 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

カプコン3D対戦格闘最新作「スターグラディエーター2」がついに登場だ。2D格闘のカプコンという考えを打ち破った前作を凌ぐ作品なっているぞ。

●カプコン
●3D対戦格闘
●アーケード
●4月上旬稼働予定

先の戦いから1年…グラディエーター達の戦いがふたたび…

幻惑連係 プラズマコンボ

プラズマコンボには途中で分岐するという特徴がある。しかも中段と下段に分岐する物があるので、相手に2択攻撃を仕掛けることもできる。ただ、すべての分岐の攻撃が完全につながるというわけではなく、つながらない分岐も。そこをよく把握しておこう。

前作でも好評だったプラズマコンボは今作でも健在だ。ボタンを順番に押すだけで、誰でも簡単に連続技を出すことができるぞ。もちろん必殺技でキャンセルすることも可能。

瞬間反撃 プラズマリベンジ

相手の斬り攻撃をはじき返し、その瞬間に各キャラクター固有技で反撃を繰り出すプラズマリベンジ。ただし、リベンジ、リフレクトともに蹴り攻撃には無効だ。

相手のプラズマコンボの途中に割り込んだり、攻撃を先読みして出したりと使うタイミングはいくらでもある。与えるダメージは大したことないけど、ここだけの技もあるので使う価値あり?

リベンジ、リフレクトで、相手のプラズマストライクもはじくこともできるが、こちらも蹴りの攻撃には無効だ。

こちらは、自動で反撃するのではなくはじいた後にすぐ行動できるようになる。そこから任意の技で反撃することができるぞ。

瞬間反射 プラズマリフレクト

超強力な必殺技、それがプラズマストライクだ。ヒットすれば相手の体力をごっそり奪うことができるためスキを見てどんどん使っていこう。プラズマコンボをキャンセルすれば連続技になる物もあるぞ。エフェクトの美しさも必見だ。

一撃必殺 プラズマストライク

PARADIGM X

サタマガフォーラム

Vol.14

最近イラスト掲載率がちょっと低かったので、どーんと掲載してみました。投稿が多いのは、やっぱり「スプーキーズ」の面々。ということで今回はそのスプーキーズをミニ特集。彼らあっての「ソウルハッカーズ」だもんね。今週も始まるよ！

今週のカバー PINUP!

東京都／スティーブンさん

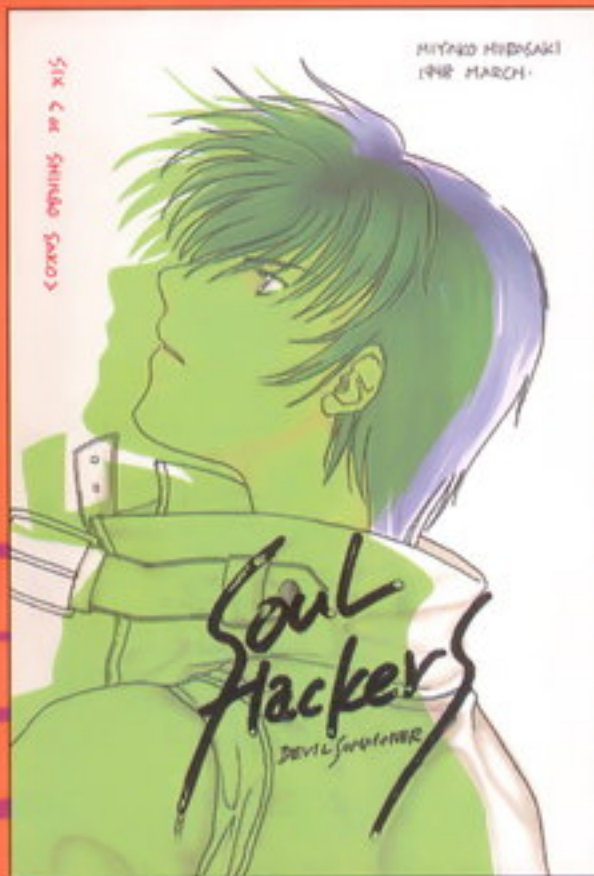
煙草のくわえ方、想像をかき立てる表情、渋い色使い。このままポスターにしたい。うまい！（REI）

『サタマガフォーラム』春の芸術祭 IN VR美術館

VR美術館 in サタマガ SPOOKYS編

北海道／無差別テロリストさん

メカに強いし、優しいし、気配りが細かいランチ。一家に一人はほしい頼りになるお人。ランチ＝昼飯!? なるほど。（REI）

岡山県／柴崎都さん

さわやかなタッチと色彩、いわゆる2枚目っぽさが現れてます。シックスもこうなると別人みたいですね。（アトラス／小林）

千葉県／藤子浩史さん

とてもセクシーなヒトミですね。ポーズにも思わずうっとり。顔の表情も非常に柔らかく、ヒトミが持っている「優しさ」が感じられるイラストです。（小林）

鹿児島県／TOM・Tさん

ゲーム中では子供っぽい印象のユーイチも、こんな風に描くと年相応に見えるね（笑）。大きな瞳に見つめられてドキドキ。でもパンダが気になる〜。（REI）

ゲージュツはバクハツ!? いえ、愛です！

春の芸術祭スプーキーズ編、いかがでしたか？　すべての作品に、キャラへの愛がこもっているのが感じられる力作ぞろい。次は悪魔編を開催予定なので、お気に入りの悪魔がいる人は気合を込めてイラストを送ってね！　あて先は「サタマガフォーラム芸術祭悪魔編係」まで。

メガテン会議室

ちょっとお話しませんか？

■後輩から「先輩って『ペルソナ』や『ソウルハッカーズ』の主人公とキャラが似てますね」といわれた。時々しゃべりがシックスになるし、パソコンすると煙草くわえたくなるし。「ソウルハッカーズ」のしすぎか？　助けてくださーい！（岩手県／ヒイロさん）

●よく映画とか見たあと、主人公に仕草がなりきってたりする人いるよね。ヒイロさんもそのタイプなのかな。煙草はパソコンによくないけど、私もつい吸っちゃうんだな〜。

■仙台ではTV東京系がないので、「デビルサマナー」のドラマが見られない！　と悔しがっていたら、「キッズステーション」での放映が始まり喜んでます。CATVに入っててよかった〜！（宮城県／亀田葉子さん）

●それはよかったですね！ 他にも見逃した〜って人は、ビデオをチェック！

■「真・女神転生」トレーディングカードに、「ソウルハッカーズ」のキャラクターは含まれていないのですか？　90枚も持ってるのにぜんぜん出てこないので質問してみます。（北海道／なかいち修さん）●含まれません、残念なことに。すんごいレアとして某ファミ○さんで読者プレゼント「ヒトミ」のカードがあったけど、もう募集も発送も終わってると思うので、入手は無理でしょう。ホントに残念。（REI）

VRブティック サタマガ支店

千葉県／おたん美庵さん

シックス、ユーイチさんの冬の1コマです。ゲーム中では喧嘩ばかりしてますが、ここでは仲良しさんですね。ユーイチさんの腰にぶら下がってるジャックフロストキーホルダーがポイントです。

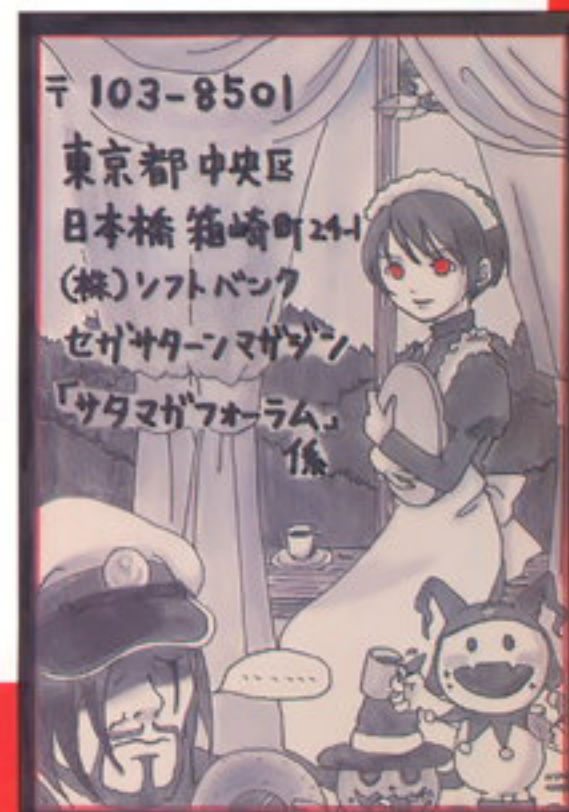
おハガキ大募集！

投稿ルールがよくわからない、というご意見が多いのであらためて募集要項など。基本的に締め切りはありません。封筒にまとめてハガキを入れてもOKです。その際は1枚ずつに住所、氏名を明記してください。あて先ハガキは郵便番号に注意してね。

島根県／アザダニッキさん

※ハガキ採用者にはソウルハッカーズ関連グッズをお送りします。

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

芸術の天秤

第55回

作品55
「バーチャコップ2」
セガ
1996.11.22
5,800円／SHT

CREDITS 2

抑制する効果は語られにくいものです

銃を握った腕をまっすぐに伸ばす。画面に向かって体を少し斜めにして、トリガーを引く。ピューンという銃声とともに、人がひっくり返る。「殺った！」。気分がいい。

「バーチャコップ2」は銃を撃つゲームだ。バーチャガンを片手に握り、人を撃ち殺すのは爽快だ。調子に乗ってリモコンを操作し、画面をテレビに変える。能天気な顔をしてふざけているタレントに向かって弾丸を放つ。別のチャンネルでは生意気そうなアナウンサーを狙う。もし、そんなふうに気分がどんどんエスカレートしていったら危ない、と思う。

最近、アメリカで少年が銃を乱射する事件があった。彼は幼い頃、父から猟銃の手ほどきを受けていた。そんな、鳥や獣を撃つハンターの卵が、人を狙う殺人鬼になった。銃は、それを使う人の心の変化で凶器に変貌する。

コヤの描いた銃殺シーン。当時は絵画が昇華の役割を果たしていたのだろうか？

日本では銃の携帯は禁止されているから、そんな危険はない、という意見もあるだろう。ナイフならともかく、銃はこの国ではバーチャルな凶器でしかない。銃を撃つゲームも、あくまで仮想世界の遊びなのだ、と。このようなバーチャガンを使ったゲームが、将来の殺人鬼を養成するものだとは単純には思わない。作家の村上龍は「寂しい国の殺人」という本で「ホラー映画を見て殺人を思いつくようなバカは、殺人のニュースを見ても殺人を思いつくものだよ」と書いている。たしかに、銃を乱射するゲームで殺人を犯すようなバカは、新聞記事の殺人のニュースに影響を受けて殺人を犯すかもしれない。

とかく、マスコミなどから「悪者」扱いされることが多いゲームにも、善い「効用」はあると、僕は思う。例えば先日、新聞の国際面を読んでいて、こんなニュースを見つけた。それは「2人の殺人犯が公開処刑された」といった内容で、記事には「被害者の肉親らに刃物で死刑囚ののどを切らせるという残酷な処刑を、約3万人の市民らが見物した」と書いてあった。この死刑囚がどれほど凶悪な犯罪を犯したのかはわからない。死刑は、仕方のない判決だったのかもしれない。しかし驚いたのは、この記事の最後の文章だった。この国では戒律が厳しく、映画や音楽などの娯楽が禁じられている、という。公開処刑は毎週のように行われるが、それがなんと「一種の見せ物」になっている、というのだ。映画や芝居を見るように、人がのどを切られる現場が見物されるのだという。公開処刑というのは、本来「見せしめ」のはずだ。犯罪を犯せば自分もあんなふうに処刑される。だから悪いことはできない。そういう見せしめのはずの公開処刑が「見せ物」になっている。そんな見せ物がある社会よりは、テレビゲームに向かって銃を撃つゲームでもやっている国のほうがましだ、と思う。ゲームをやって「ガス抜き」ができれば、そのほうがずっといいではないか。

古代ギリシアの哲学者アリストテレスは、芸術には悪い欲望を「昇華」する効用がある、といった。フィクションの世界で悪い欲望を使い果たせば、現実の世界で悪いことをしなくなる、ということだ。銃を撃つゲームも、僕たちを「昇華」させてくれる。第一、ゲーム画面に向かって銃を撃っても誰も死なない。ゲームは悪いモノではないのだ。

こういうゲームやホラービデオが、犯罪を助長するのか、それとも「昇華」の力で犯罪を抑止するのか、その結論は難しい問題で、僕にはわからない。たぶん、本当のところはどんな偉い学者にもわからないのだろう。

ともかく、こういうことはゲームの世界だけで済まそう。それがゲームを愛する人間のあるべき姿なのだから。

フセ博士
布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。4月はイルカと泳ぐため、伊豆・御蔵島へ。「ダイビングを始める前は足の立たない海で泳ぐのが怖かったが、今ではバッチリ」(博士談)。新刊『森のBライフ』(マガジンハウス)も好評です。

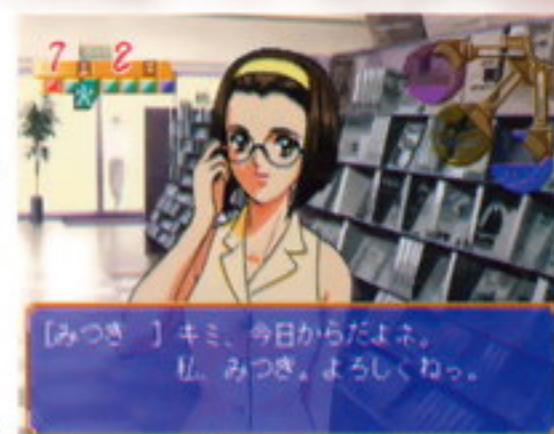
布施英利サイトB
4月からスタートした博士のホームページ「サイトB」。「地球美術館」のコーナーではグレートバリアリーフの水中洞窟など、世界中の海や森の写真が見られます。博士とサイト上でおしゃべり、なんてことも可能です。興味のある方は、http://www2s.biglobe.ne.jp/~fuse-b/b.HTM まで。

今週の箱崎の母的占い

4/10金〜4/16木

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。'98年に入ってからも、懲りずに東京・箱崎のとある場所にて日々占いにいそしんでいるとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「リフレインラブ」から端間みつきさん。4月14日生まれのおひつじ座。恋の悩みでなかなか寝つけない夜が続きそう。もっと自信を持ってください。どうしてもダメなら東側の窓を開けて飛んでいる鳥に好きな人の名前を祈ってみてください。彼の家の方向に飛んで行ったらあなたの気持ちが伝わった証拠ですよ。

金運	なくて当り前？
健康運	体力は十分です。
仕事・勉強運	考えすぎに注意。
愛情運	思ったより近くにいますよ。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子　度重なる失敗で自信が持てなくなったのなら、1日休みをもらいましょう。これで心機一転、新たな気持ちでスタートを切りましょう。

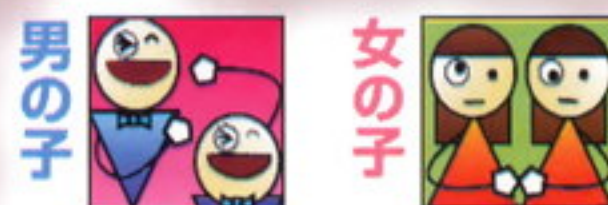
女の子　今あなたが、所属しているグループから出なくてはならないことになりそう。居心地がよかった分、外での暮らしはかなりキツイかも。

精神的にも肉体的にも、力は十分なのにここ一番というところで実力を発揮できず、イライラしそうですね。原因は集中力を分散させてしまう人物があなたの側でウロウロしているせい。
幸運の鍵は緑系、タクシー、両手で計れる長さ。1人でゆっくり考える時間を持ちましょう。そこで何をすべきかが自ずと見えてきますから。

おうし座 4/21→5/21

男の子　あなたにとって、物事がいい方向に進んでいってくれそうです。へたに口をはさむより黙って成り行きをみていたほうがいいでしょう。

女の子　身近な人の裏切りによって、あなたの地位が脅かされてしまいます。それでもあなたの信頼度が高ければ、何の問題もないのですが……。

今週は比較的いいことが多いのですが、何か大事なことを忘れてしまう恐れが……。そのことに気づくのが早ければいいのですが、遅いとあの魚は大きかったと嘆くことになるかも。
幸運の鍵はローズピンク、ボディーシャンプー、部屋の中から外へ出ること。息苦しくなったら外へ出ましょう。大きく息を吸って……。

ふたご座 5/22→6/21

男の子　正しい知識があなたを邪悪な気から守ってくれます。時間を見つけてたくさんの情報をあなたの中にインプットしておいてください。

女の子　今週がんばることによって、近い将来あなたの願いの1つがきっと叶うはずです。だから今は、辛くてもがんばっていくしかないんです。

今週は「ツイてない」の一言で終わってしまいそう。起こった問題や仕事は、地道に片付けていくしかありません。調子が戻ってきたからと言って、油断すると大きなミスを犯しますよ。
幸運の鍵はオレンジ、厚みのあるクッション、午後のひだまり。相手の流れにのみ込まれないということをよく心に留めておいてください。

かに座 6/22→7/22

男の子　ついに質、量ともにいいものがそろったようですね。あなたが作業している姿を脇で見て、いいアドバイスをくれる人が現れる予感あり。

女の子　ちょっとエネルギー不足のようなので心配です。身体の具合が悪いと思ったら、早めに休みましょう。無理なダイエットもやめてね。

幸運に導いてくれるポイントがいくつあります。小銭を多めに持つ、1人でブラッと出かけるなど。誰かに捕らわれず、自由に行動することによっていい運気が入ってくるようです。
幸運の鍵は朱色、コーヒー、乾いた土の道を歩くこと。西の空から邪気の暗雲があなたを目がけてやってくる気配あり。気をつけてみて！

しし座 7/23→8/22

男の子　理由や原因がわからないのにダメだと判断しないで。せっかく立ち直ろうとしているものまで踏みつぶす権利はあなたにはないはず。

女の子　ようやく生活に余裕が出てき始めます。がんばってきた自分にごほうびをあげてもいいのでは？　きっといい気分転換にもなりますよ。

身内や恋人に振り回されてしまいそうですね。まったくあなたに関係のないことでもないので、ジャケンに扱うと問題が長引くだけでいいことはありません。慈しみの心で接しましょう。
幸運の鍵は紺、筒状の入れ物、隠れた所の整理整頓。今は多くの人との会話が増える時期。せっかくだからコミュニケーションを大切に！

おとめ座 8/23→9/23

男の子　とにかく無理をしないこと！　周りの評価もそれほど期待できません。そして自分のペースを取り戻しましょう。ほどほどが一番ですよ。

女の子　あなたに期待が集まります。プレッシャーに負けないようあまり力を入れずにがんばって。最後までやり遂げることが成功の鍵ですよ。

忙しい毎日ですが、とても充実感があります。今まで知らなかったことや体験できなかったことができたり、と楽しくて時間が足りないくらい。その分負担のかかる体調には気をつけてね。
幸運の鍵はブルー、電卓、身体を暖めておくもの。同性の友人やライバルの邪魔が入りそうな時は、玄関に鏡を置いて厄払いをしましょう。

てんびん座 9/24→10/23

男の子　告白は友達に頼むと相手をその人に取られてしまうかも。ゆっくり自分の気持ちを説明すれば相手もきっとわかってくれるはずです。

女の子　あなたの態度がはっきりしないから、いつまでもズルズルつき合っていかなくてはならないのですよ。言うべきことははっきりと！

友達との付き合いを大切にするのはいいのですが、約束やプライベートな時間まで犠牲にしないように。そうでないと、あなたの元から大好きな人が去っていってしまいますよ。
幸運の鍵は赤、砂糖菓子、弾力のあるもの。多くを一度にやらなくてはならない時は必ずメモを取るように。念には念を入れましょう。

さそり座 10/24→11/22

男の子　身体の限界と心の限界は違うのです。どちらかと言うと、心が先に滅入ってしまうほうなので、合わないと感じたら距離をおいて。

女の子　準備万端、あなたの働きによって得る収入が全然違っています。学生はテストで勉強したものがズバリ出るなど、いいことがありそう。

計画していたことがなかなか実行に移せません。頼まれ事をすべて受けていると切りがないので、適当なところで断ることを忘れずに。それが勉強の場合は、あらかじ範囲を決めて！
幸運の鍵は白、読書、明るいところを歩くこと。作業を分担することでもっと早く終わらせることができるはずです。相談してみてはどう？

いて座 11/23→12/21

男の子　よそ見をしているうちに置いてきぼり。迷子で不安な気持ちになったのは、いつ以来でしょうか？　その気持ちを忘れないでね。

女の子　いろいろな手段を使って、あなたを誘惑しようとしている人が……。何があっても電話での誘いにのってはダメ。いいことないですよ。

運気は週後半から徐々によくなってくるようですね。こんな時は友達と出かけて、楽しい思い出を作るのが一番ですね。恋人と出かけるなら夕日の見える時間からがオススメ。
幸運の鍵はペパーミントグリーン、景色の見える高台、お互いの気持ちを確かめること。欲しいものは午前中の買物でゲットしましょう。

やぎ座 12/22→1/20

男の子　新しい目標ができたのではないですか？　他人からいろいろと言われそうですがやってみなくてはわかりません。まずは行動あるのみ！

女の子　できれば楽をしたいとみんな思っているものですが、今のあなたの場合、できるだけ苦労しなくちゃ、ぐらいでなくてはいけないみたい。

体力の低下が見られる時期ですね。空いた時間を使って、ストレッチなどして身体をほぐしましょう。そうすると、緊張もスッと抜けたようにとれ、人間関係も良くなってくるはずです。
幸運の鍵は茶色、皮のカバン、人がたくさんいる休日の商店街。いろいろな人の会話の中からヒントがもらえます。もっと周囲に関心を!!

みずがめ座 1/21→2/18

男の子　どちらかを選択しなくてはいけないようですね。それなら、過去の思い出より未来の可能性を選ぶべきではないでしょうか。

女の子　今は結果のことを考えないように。よりいいものを得るためには、努力が必要なのですから。力をセーブする必要はないのですよ。

他人によって、運命が大幅に変わってきます。そして、いい指導者につけばいい運気が……。でも自分の成長を望むと恋人との気持ちの差が出てきてしまい、バランスを取るのが大変そう。
幸運の鍵は紫、ポケット、しっかりと守ってくれるもの。相手のわがままがめんどくさく感じたら赤信号。もっと寛容な心を持つように！

うお座 2/19→3/20

男の子　利益を得ることを目的に活動すると、がぜんやる気が出ます。いいと思ったことはすぐ実行。今のうちから何でも試してみるように。

女の子　あなたの将来に一筋の光が見えてきました。道順はもうわかっているはずです。寄り道せず走っていけば、あなたなら大丈夫でしょう。

運気にモヤのようなものがかかっています。それを取り払うには自分から積極的に行動しようという気持ちが何よりも必要なのですから。ボーッとさえない週より、やりがいのある週を。
幸運の鍵はピンク、ビデオ、きれいに片付けること。頼まれたことはさっさと片付けて、時間を節約しましょう。ゆとりのある生活をして！

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー 裏技の極（きわみ）

裏技の極 初段 サターンソフト２本
裏技の極 一級 サターンソフト１本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

話題豊富の熱いゲームはやっぱりサターンで！

はみ出し情報

今期のサターン最大の注目作「サクラ大戦２」も発売になって、ゲームに釘付けになっている読者も多いはず。このコーナでは、そんな最新ソフトの裏技を随時募集している。どんな些細な裏技でもかまわないので、発見した人は編集部までハガキを送って欲しい。熱いハガキ待ってるぜ！

初段 湾岸トライアルラブ ストーリーモードの隠しコマンド

香川県／松崎透

オッス！ みんな元気にゲームで遊んでるか？ 今週１本目にお届けする裏技は、カーレースと恋愛シミュレーションを同時に楽しむことが出来る、このソフトから。このゲーム、ストーリーモードで自分のあだ名を付けることができるのだが、そのあだ名に「～がすき」と入力すると、特定の女の子への告白が成功した状態でゲームを始めることができるんだ。また、同様に高校生編からスタートする時に「みんながすき」と入力すると、高校生編で３人の女の子が登場するぞ。これを使って、ぜひクリアしてくれよな。

ポイント
主人公のあだ名の入力時に下記のコマンドを入力する

この画面のあだ名の部分に各コマンドを入力しよう。

中学生編のみどりへの告白が成功した状態からスタート

コマンド
あだ名を「みどりがすき」と入力する

中学生編のみきへの告白が成功した状態からスタート

コマンド
あだ名を「みきがすき」と入力する

中学生編のしおりへの告白が成功した状態からスタート

コマンド
あだ名を「しおりがすき」と入力する

高校生編で３人の女の子が登場する

コマンド
あだ名を「みんながすき」と入力する

二級 湾岸トライアルラブ 見えない相手が見えるようになる

高知県／水谷正人

今週２本目の裏技も、このソフトから。ミニゲーム、ペット探偵「姿なき逃亡者」で、普通なら見ることの出来ないペットを水晶のカードなしに見ることが出来るコマンドが発見された。これで、簡単にクリアできるはずだぜ。

ポイント
ゲーム中にA、Y、Zを押しながらRボタンを押す

高校生編でペット探偵のアルバイトを選択しよう。

写真じゃ見えないが、コマンドを入力するとわずかにペットが写るのだ。

三級 プロ野球グレイテストナイン'98 ホームラン競争をナイターでプレイ

秋田県／夏木春樹

今週ラストを飾る裏技は、おなじみの野球ゲームから。普通、昼間でしかプレイすることの出来ないホームラン競争を、ナイターで楽しむ事が出来るのだ。やり方は簡単。球場決定時に、スタートボタンを押し続けるだけでOK！

ポイント
球場決定時にスタートボタンを押し続ける

選手を選択した後、球場を選択するときにスタートボタンを押しっぱなしにしよう。

通常なら昼間行われるはずのホームラン競争が、ナイターで行われるのだ。

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定１週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

4月10日～4月16日 発売予定ソフト

▲REVIEWERS

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー ●REI ●とど ●稲垣美緒

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー ●いしばん ●金万義博 ●岩片翼 ●鶴岡八幡

ゲストライターズ

サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー ●まさ ●サマライ旗野 ●電波宙年 ●馬波レイ ●かなめ

ヴァンパイア セイヴァー

4月16日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 9.66

●カプコン
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）
●4メガRAM必須、4メガRAM同梱版（7,800円）

ヴァンパイア完全版

人気の対戦格闘シリーズ最新作。ラウンド制の廃止で常に緊張感のある戦いを楽しめる。

サターン版には、シリーズの全キャラが登場。

Vol.12 56Pへ

女性ユーザーズ：ゲーセン危うし!?

素晴らしい拡張RAM 4 MB。ありがとう拡張RAM 4 MB。基板買わずにすみそうです。ってなくらい、すごい移植です。私はもっぱらゲーセンで遊んだクチですが、画面比率以外違いを見出せません。細かく見ればほかにもあるんでしょうが、少なくとも普通にプレイする場合は気づかない。家庭でアーケードゲームがそのまんま楽しめるなんていい時代になったものよね。しかも読み込みの少なさは天下一品。ロード？ なんですそれ？っていうくらい。セイヴァーファンよ、これだけのためにサターン本体買っても安いぞ！（REI）

10

担当ライターズ：移植は完璧、けど練習モードは?

この移植度の高さは何？ 拡張RAM 4 MBにより、アニメーションパターンは多いし、読み込み時間も短い。アーケードプレイヤーは文句ないでしょう。また、ラウンド制の廃止、インパクトダメージゲージの採用といった新要素もみごとに消化。「セイヴァー2」で再登場したドノヴァン、フォボス、パイロンの３キャラも上手いアレンジが施されている。アーケードと見間違えるほどのキャラの動きとレスポンス、充実のオプションで文句なし。だが、練習モードがないのはどういうこと？ そこ以外はまさに完璧。絶対オススメ。（いしばん）

9

ゲストライターズ：もう、ごめんなさいって感じ

拡張RAM 4 MB対応ソフトの第２弾ということで楽しみにしていましたが、結論からいうと期待通りの仕上がりに大満足。“NOW LOADING”の表示が拝めるのも、ソフトを立ち上げたときの一度きりで、うれしいのやら寂しいのやら……？ 気になる内容ですが、アーケード版を忠実に再現していて、違いがわからないくらいです。そのうえ、「ヴァンパイア ハンター」から外されていた３キャラが追加され、ダークストーカーズ総出演という特典つき。他にも隠し要素があるようだし、購買意欲も吹き出まくり！（まさ）

10

ボンバーマンウォーズ

4月16日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.33

●ハドソン
●5,800円（全年齢推奨）
●TAB（テーブルゲーム）
●バックアップあり
●1～2人用（対戦）

ダークボンバーを倒せ！

チェスや将棋の駒のようになったボンバーマンで戦いを繰り広げる、テーブルゲーム。

多彩なステージが用意されている。

Vol.12 126Pへ

女性ユーザーズ：反射神経ゼロでも遊べる

ボンバーマンのルールを使ったシミュレーション……というより、将棋を連想させるパズルゲームかな。オリジナルからアクション性をとっぱらって、純粋な思考ゲームに変身しちゃったって感じ。その昔、ファミコンの「ボンバーマン」で泣きが入った身には、この変貌はうれしい限りですね。ただ戦闘時のマップが回転しないのが困りモノ。障害物の陰の部分が見にくいの。あと、爆弾で燃やしたキャラが、炎に包まれながら叫び声をあげて果てるのを、アップでじっくり見せるのはやめてほしかったな。勝ってもあと味悪すぎです。（とど）

7

担当ライターズ：ツメが少々甘いかと……

ルールと操作がじつにわかりやすく、誰でもすぐにプレイできるところは好感が持てる。しかしゲームのテンポが少々悪い。ユニットの移動速度とユニット破壊時の演出スピードがもう少し早ければ、快適にプレイできるのだが……。また、ゲームが進むと特殊能力を持つユニットがどんどん増えていくが、結局、基本能力である移動距離と爆弾設置距離が長いユニットが一番使えるというところが哀しい。自らの爆弾で逃げ道をふさぎ、自爆する敵ユニットの思考にも問題あり。これまでのシリーズから変化を見せようとするアイデアが秀逸だけに悔やまれる。（金万）

5

ゲストライターズ：ボンバーマンの詰め将棋?

これまでと違うアレンジされたボンバーマンがかわいい。内容は早い話が、ボンバーマンルールに乗っ取ったファンタジー詰め将棋って感じかな？ 自分のボンバーマンたちを使って、フィールドに爆弾を配置、爆破範囲や爆発までのターン数、連鎖など、相手の動きや爆弾配置を先読みしながら相手パーティをボバっていく。そんな戦略性の高い戦闘が楽し……くないんだよ。アイテムや特性のいいキャラを得たあとならともかく、初期段階での戦闘は激ムズ。そこまで続けられれば楽しくなるけど。正直いって辛いよ。（サマライ）

4

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人？ そんな疑問を持った人は、ここをチェック！ レビュアーのコノミがわかるぞ。

REI
とうとうデスクトップPCを買いこみました。ISDNも入れてご機嫌です。ネットワークゲームをやりたいけど、英語力不足。

いしばん
さすらおぅ。ふらっとどっかに行きたい気分。でも、現実がそれを許さない……。人間には睡眠が必要なのね……（眠）。

稲垣美緒
「SAVAKI」をプレイして、SFCの「胎拳道」を思い出しました。あれは豆をつぶしてもやり続けたからなぁ。またやろ。

サマライ旗野
なんかさぁ、すっきりしないんだよ。DJ練習する暇もねぇし、バックアップデータ飛ぶし（マジで）。これはもしかして、恋？（爆死）

馬波レイ
格ゲーは好きだが実際の格闘技観戦はもっと好き。対戦は好きかって？ 相手によりけりだね。ゲーセンでの対戦には消極的。

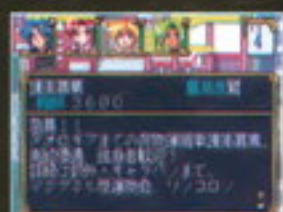
岩片翼
はじめま。職業的RPG人岩片です。重度の慢性時間欠乏症なのでお手軽なゲームが好きです。『英雄志願』万歳。ホンネです。

▼発売予定ソフト

英雄志願 GAL ACT HEROISM

4月16日発売

●マイクロキャビン
●6,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロールプレイングゲーム）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.0

英雄を夢見て……
英雄に憧れる少女たちの通う、冒険者養成学校が舞台。一人前の冒険者を目指せ！

依頼をこなして、報酬を受け取ろう。

Vol.12 120Pへ

女性ユーザーズ

明るい冒険だね～

こう、女子高生が固まって行動してるみたいな感じがするにぎやかさだね。ときどき挿入されるかけ合いも、各キャラの個性を感じさせてくれて好感度大。ゲーム画面がパソコンゲームっぽくて、新鮮味に欠けるし、戦闘もちょっと物足りないかな。お供のフェアリーが頭よすぎて、プレイヤーが介入する必要がないんだもん。依頼屋で仕事を選んで引き受けて、こなしていくシステムは個人的に大好き。絵柄は各人の好みによるけど、私はおおむね良好。軽い感じのRPGが遊びたいなーってな人向けですか。（REI）

7

担当ライターズ

短時間でも楽しめるRPG

絵柄はギャルだけど、ちゃんとRPGしてます。依頼→選んでこなす、という適度に自由度を感じさせる辺りがツボにハマりました。1つのクエストに要する時間はおおよそ1時間。日頃からヒマなしを連発する慢性時間不足人も、これなら楽しく遊べるのでは？　世界観は絵柄通りあくまでライト。人を選ぶかもしれません。気になったのはグラフィック。このショボさはどうにかならんものか。ほかに不満がないだけにすごく残念。あと、サターンに移植するにあたって、もっとシナリオを増やしてより長く遊べるようにしてほしかった。（岩片翼）

7

ゲストライターズ

育成とRPGが好きなら

街を拠点としたフリーシナリオということで、RPGというよりアドベンチャーゲームのような印象。パーティの女の子たちの掛け合いは、聞いていて楽しく、それはダンジョンの中まで続く。戦闘システムは、体力を自動回復してくれるなど、かなり親切でサクサク進められた。依頼達成後にパラメータの割り振りができるので、女の子たちを育てている気分が味わえるのもいい。しかし、街のマップが総じてわかりにくく、中に入ってみなければ何の店かわからないのには閉口した。仕事の斡旋所を探すのに、かなり時間がかかってしまった……。（電波）

7

SAVAKI（サバキ）

4月16日発売

●マイクロキャビン
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.0

最強を目指せ！
最強を決めるために集結した、7つの格闘技。それぞれの特徴のある技を使いこなそう。

それぞれの流派に2人ずつ、14人が登場する。

Vol.12 124Pへ

女性ユーザーズ

本能でやるしか

最初見た時に感じたのは「地味～」。でも、やってみたらそこそこ楽しかったです。キャラの動きに重量感があるし、倒す相手が少な目なので、私程度の腕でもコンティニューを繰り返せばなんとかなったし。タイトルの由来である「さばく（相手の攻撃を受け流す）」要素も結構好きだなぁ。相手の攻撃見てから使ったんじゃ間に合わない、この「カンと本能で使用せい！」って感じがイカスっすよ☆（本気）。ただ、コマンド入力（ボタン押し）時の反応が鈍いのは残念。あと女の子の2Pのコスチューム、もう少し可愛くしてほしかったなぁ。（美緒）

7

担当ライターズ

あと一歩の練り込みを求む

今までの格闘ものとは違い、シミュレーター＋2択読み合いゲームになってます。モーションは手作りらしいのですが、かなりきれい。攻防も熱く楽しめるのでなかなかの良作といえましょう。だがあまりにも地味。そして技が少ない。この2点だけでライトユーザーは敬遠気味か？　ディープな格闘ゲーマーならばかなり楽しめるのですが。またせっかく3Dのゲームなのだから、横移動くらいはほしかったと思う。蛇足ながら、格闘技を研究した跡はうかがえるが、痛みが伝わらない格闘（技）ゲームになってしまったのが残念でなりません。次作に大期待！（鶴岡）

5

ゲストライターズ

格闘技ファンはプチ注目

必殺技もなけりゃあ投げもないという、立ち技系ガチンコ格闘ゲーム。異なる格闘技が同じリングで闘うなんてのは、まさに夢枕獏の小説や、『グラップラー刃牙』の世界。技のモーションも何気にカッコ良く、格闘技に夢やロマンを馳せられる人なら一度はやっとけってカンジ。システムは非常にシンプル。互いの攻撃をさばき・さばかれながらバカバカと殴り合うのはナカナカに爽快で、昨今のフクザツな格ゲーに疲れ気味の人にもオススメ。これで、画面の地味さやレスポンスの悪さがなけりゃあネェ。残念賞なり。（馬波）

6

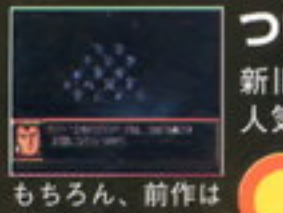
新着ソフト&周辺機器チェーック!!

次号のレビューは、ビックタイトルが盛り沢山！　そのうちの2本を、ちらっとチェックしちゃうぞ。点数は来週を待て！

スーパーロボット大戦F～完結編～

4月23日発売

●バンプレスト
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG+RPG（シミュレーションRPG）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 ―

ついに完結！
新旧のキャラクターが活躍する、人気シミュレーションRPG完結編。

もちろん、前作は終わらせてるよね？

Vol.12 44Pへ

待ち望んでいたイデオンやガンバスターをはじめとした新ユニットや、各ロボットの原作を知らないと理解できないほどマニアックなシナリオ。それを要所要所で効果的に盛り上げてくれるDVEに各種デモ。それらすべてがボリュームアップされた「完結編」は、まさにシリーズ最大級の「ロボット大戦」と呼ぶにふさわしいデキ。基本システムは「F」と変わらないが、会話シーンを見やすくしたりなどの改良がされていて、より快適にプレイできるようになっている。「F」をプレイした人はもちろん、そうでない人も手に取る価値は十分にある。（かなめ）

ガングリフォンII

4月23日発売

●ゲーム　アーツ／ESP
●6,800円（全年齢推奨）
●SHT（3Dシューティング）
●バックアップあり
●1～2人用（対戦）
●ツインスティック、ミッションスティック、対戦ケーブル対応／対戦ケーブル同梱版（8,000円）

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 ―

通信対戦で燃えよう
3Dシューティングゲーム「ガングリフォン」に念願のIIが登場。

通信ケーブルによる対戦プレイが熱い。

Vol.12 68Pへ

独自の世界観と兵器の数々、そして、技術力と完成度の高さを見せつけた前作から、さらにパワーアップした続編の登場だ。今作は、シナリオ＆演出の強化だけでなく、ユーザーからの希望が多かった通信対戦を可能にした。さらに通信対戦時、主力メカHIGH-MACSの複座制の導入により、移動と攻撃を2人で分担し、最大4人同時プレイが可能になっているのも見逃せない。が、上半身旋回がやや遅く、移動しながらの敵の捕捉が難しい感もある。対戦方式も従来のものとは違い、時間で攻守を入れ替える新方式が採用され、戦いはより熱いものになった。（いしぱん）

INFORMATION

サクラ大戦2に続く98年の超ビッグタイトル、スーパーロボット大戦F～完結編～。発売直前号にあたる次号は、なんとスパロボF完結編を巻頭62ページの超大特集!! 序盤徹底攻略をはじめディープなファンにもスパロボ初心者にも絶対役に立つ情報が満載! 乞う御期待!

STAFF
編集長 近藤 裕／副編集長 西村 亨／編集 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／編集協力 ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武 佐藤 優） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／アシスタント 田所妙子 上田裕生 川崎伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明／ライター 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 岩片 翼 Ron Demand（酒井裕晶） 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝 渡辺淳子／レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティとりぴっと（並木美智子）／フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／イラスト 八重樫彩藏 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／写植 三共社／DTP リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／校正 フィールドアップ／広告営業 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／広告進行 坂田和香子／販売営業 平山明徳／印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン5月1日号は
4月17日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

3月27日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
福井県・石丸隆文、大分県・井口敬朗、石川県・木内早苗、北海道・芦原建彦、宮崎県・梅田泰正、新潟県・仲居治、大阪府・柿沢雅夫、秋田県・神谷純一、北海道・宮澤和也、神奈川県・原田明弘、山口県・穂坂智治、静岡県・平塚由佳里、福島県・猪飼由紀子、大阪府・浜口信吾、東京都・市村辰利、群馬県・岩月幸太、長野県・陣内多加子、埼玉県・蒲生尚行、宮城県・戸口宣昭、愛媛県・宮口友子

②「デビルサマナー ソウルハッカーズ」テレカ（5名）
青森県・鈴木洋介、千葉県・坂入香子、熊本県・恵良美紀、茨城県・河内麻美、埼玉県・町田史彦

③ロードランナーミニゲーム（3名）
青森県・松本進、神奈川県・中須賀宏介、神奈川県・比嘉友栄

④「テナントウォーズ」
(A) ソフト（3名）
神奈川県・小野由美、新潟県・石塚政明、滋賀県・藤見清則
(B) マスコット（5名）
沖縄県・山崎和貴、大分県・戸塚尚登、岡山県・薮木正人、長崎県・山口日出海、香川県・吉岡亮人

⑤「あやかし忍伝くの一番プラス」セット（5名）
北海道・吉田拓也、兵庫県・鎌田誠、岐阜県・塚本芳弘、佐賀県・市来晴子、熊本県・堂本克己

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは4月24日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.15の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2ヵ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）※注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年4月24日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子」ポスター●3名

非売品／提供：セガ

待望のシナリオ2ももうじき発売だけど、シナリオ1はクリアしたかな。前作での行動が次の物語に影響を与える「シンクロニシティ」は体験してみないとわからない!? 発売告知ポスターをプレゼント。

3 「フレンズ～青春の輝き～」卓上カレンダー●3名

提供：NECインターチャネル

4月から始まるスクールカレンダーだよ。卓上用なので、どこにでも置けて使いやすい!

4 「クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～」テレカ●10名

非売品／提供：ワークジャム

どんな事件が待ち受けているのか!? さわやかなイラストのオリジナルテレカをプレゼントしちゃうぞ。

5 「フレンズ ～青春の輝き～」下じき●10名

非売品／提供：NECインターチャネル

ゲームショウなどで配布されてたけど、君はもらえたかな? 入手できなかった人は今回がチャンス!!

静電気除去ブラシで確実にクリーニング!!

CDプレーヤーのレンズにホコリ等の汚れがあると信号読み取り能力が低下し、音飛び、再生不能等の原因になります。
「掃除の達人」はディスクをプレイするのと同様、簡単かつ安全にクリーニングできます。

- 簡単操作のオートマチック方式
- 静電気除去クリーニングブラシ
- レンズにやさしい超極細ブラシ使用
- ゲームデータ読みミスもシャットアウト!

CDAW-01/価格:1,980円(税別)

好評発売中!

『あすか120%』オリジナルテレカプレゼント

毎月抽選で100名様(総計1000名様)にどど～んとプレゼント!

はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、お買い上げ店名を明記の上、商品に付いているバーコードを貼り付けて、下記までお送り下さい。
※記入漏れや、バーコードの貼られていないものは無効となりますのでご注意下さい。

〒110-0005
東京都台東区上野5-23-14　御徒町MFビル4F
(株)アクラス　「掃除の達人」テレホンカードプレゼント係

※当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

※仕様は予告なく変更する場合があります。
※品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良が発生した場合には新しい製品とお取り替えいたします。それ以外の責はご容赦ください。
※カーナビゲーションにはご使用になれません。また、一部の機種に対応できない場合があります。
※無断複製を禁ずる。このCDに録音されている音源を個人でお楽しみ頂く以外の目的で使用する事は法律で禁じられています。

●通信販売●

お近くで購入できない方のために、通信販売を始めました。
住所、氏名、電話番号を明記の上、1,980円を現金書留または1,980円分の切手にて、下記住所へお送りください。
折り返し、商品を発送いたします。
なお、消費税はサービスさせていただきます。

〒110-0005　東京都台東区上野5-23-14
御徒町MFビル4F　(株)アクラス

CDレンズクリーナー・ボイスガイドシステム

ゲーム機専用

掃除の達人

そうじのたつじん

MADE IN JAPAN　©Fill in cafe/ FAMILY SOFT

製造元
JESTTAX　株式会社トーホー・AV事業部
TEL.03-3410-0650(代)

発売元
株式会社アクラス　TEL.(東京)03-3836-5818/(大阪)06-260-4523